

ESCENARIOS DE APRENDIZAJE DEL LENGUAJE VISUAL DEL CINE (ÉNICA)

JENNY RODRÍGUEZ GÓMEZ

UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA  
DISEÑO DE ESPACIOS Y ESCENARIOS  
PROYECTO DE GRADO  
BOGOTÁ  
2017



JENNY RODRÍGUEZ GÓMEZ

TRABAJO DE GRADO

DIRECTOR: JORGE GONZÁLEZ  
ASESOR: LAURA CUERVO

UNIVERSIDAD PILOTO DE COLOMBIA  
DISEÑO DE ESPACIOS Y ESCENARIOS  
PROYECTO DE GRADO  
BOGOTÁ  
2017



Nota de Aceptación

---

---

---

---

Presidente del Jurado

- Juan Manuel Perea

Jurado

- Laura Cuervo

Jurado

- Ricardo Falchi

Bogotá



## TÍTULO

ESCENARIOS DE APRENDIZAJE DEL LENGUAJE VISUAL DEL CINE (ÉNICA)

## CONTENIDO

Pág.

1. INTRODUCCIÓN.....	7
2. JUSTIFICACIÓN.....	8
3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	9
3.1 PROBLEMA.....	10
4. OPORTUNIDAD DE DISEÑO.....	12
5. OBJETIVOS.....	13
5.1 OBJETIVO GENERAL.....	14
5.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS.....	14
6. DELIMITACIÓN CONCEPTUAL.....	15
7. MARCO TEORICO.....	18
7.1 ¿QUÉ ES EL LENGUAJE VISUAL? y cómo éste se adapta al cine.....	18
7.2 ¿CÓMO EL ESCENARIO PERMITE OBTENER UN CONOCIMIENTO CLARO?.....	21
7.3 UNA REFLEXIÓN EXPERIENCIAL SOBRE EL CINE.....	23
8. MARCO CONCEPTUAL.....	25
8.1 CONCEPTO DE PROYECTO.....	25
8.2 CONCEPTO DE DISEÑO.....	25
8.3 PARTITURA DE INTERACCIÓN.....	26
8.4 DISEÑO DE INFORMACIÓN.....	27
8.5 CARACTERIZACIÓN DE USUARIO.....	28
8.6 MATRÍZ CASOS DE ESTUDIO.....	30
8.7 VARIABLES DE DISEÑO.....	32
8.8 ESQUEMA CONCEPTUAL.....	37
8.9 ESQUEMA ESPACIAL.....	38
9. DELIMITACIÓN ESPACIAL.....	40
10. <b>PROCESO</b> PROPUESTA DE DISEÑO.....	44
10.1 BOCETACIÓN Y PLANTEAMIENTO DE ACTIVIDADES.....	44
10.2 FORMA Y RENDERIZADO.....	53
10.3 SCRIPT DE ACTIVIDADES.....	54
10.4 PLANOS TÉCNICOS.....	55
11. PROPUESTA DE VALOR (BRANDING).....	63
11.1 LOGO.....	63

11.2 PALETA DE COLOR.....	64
11.3 POSTAL.....	65
11.4 TARJETA.....	65
12. ESTADO DEL ARTE.....	66
13. DISEÑO METODOLÓGICO.....	67
14. RESULTADOS ESPERADOS.....	68
15. SÍNTESIS.....	69
16. MOTIVACIÓN.....	70
17. AGRADECIMIENTOS.....	71
18. BIBLIOGRAFIA.....	72

## 1. INTRODUCCIÓN

El cine nació en 1895 con los hermanos Lumière, quienes, inspirados en el quinetoscopio de Thomas Alva Edison, lograron crear el cinematógrafo, el cual permitía la proyección de imágenes en movimiento. Desde entonces la forma de hacer cine ha evolucionado notoriamente, pero la disposición para verlo no ha sido participe de este cambio.

En 1911 Ricciotto Canudo en su ensayo "Manifiesto de las Siete Artes" se refiere al cine como una integración total de arte, la cual permite unir diferentes elementos que componen una única obra. Los 6 tipos de arte (arquitectura, escultura, pintura, música, danza y poesía) responden a un único propósito del ser humano, crear experiencias de vida que le permitan sentirse, en sí mismo vivo. Es aquí, donde el cine permite salir de la cotidianidad y estar inmerso en una medida de tiempo y espacio ilimitados, esto ligado a los sentimientos y por ende a la recordación.

Sin embargo, éste se ha popularizado y tomado un sentido más comercial y de venta, haciendo que las personas no se apropien del mismo como un arte el cual conlleva un amplio conocimiento y saberes detrás, y de esta manera la generalización de verlo y no ir más allá para poder entenderlo y apreciarlo en cada una de sus partes.

## 2. JUSTIFICACIÓN

El diseñador de espacios y escenarios tiene la capacidad de componer una experiencia que modifique y beneficie una actividad del ser humano. Entendido esto, el cine presenta una gran cantidad de posibilidades de diseño sobre las cuales se podría abarcar un proyecto.

Este documento presenta mi proyecto de pregrado, en el cual realizo una investigación exploratoria-descriptiva que tiene como objetivo analizar el séptimo arte (cine) y relacionarlo con el diseño de experiencias, el aprendizaje experiencial, el teatro inmersivo y los sentidos. Esto con el fin de presentar un diseño a fin a un problema descrito en este mismo documento, en la ciudad de Bogotá para personas asistentes a cine.

El cine, a través de la historia, ha sido capaz de crear una experiencia tan única y propia de la persona, que aun en la actualidad se conserva la tradición de dirigirse a un espacio creado exclusivamente para la muestra de estas películas, pero la emoción y el impacto que genera en las personas, como en el principio cuando la película era una composición de cine mudo, paso a tener música en vivo y letreros, hasta llegar a la actualidad donde se crea una armonía específica para cada parte de la historia, o como se tinturaba de color la película para que pasase de blanco y negro a color; cada uno de estos progresos nos han hecho cambiar la percepción del escenario en el cual se cuenta la historia, pero lo que no ha cambiado mucho es la manera en que nos sentimos inmersos dentro de la historia, el hecho de cómo tenemos una reflexión según nuestra experiencia personal frente a lo que se proyecta.

Énica presenta un escenario de aprendizaje sobre el cine, brindando no solo a las personas sino al séptimo arte, una herramienta de comunicación directa con el espectador, para que éste, modifique o amplíe su conocimiento y empiece a observar este arte más que como una actividad de espectáculo.



### 3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Desde finales de 1895 el cine ha aportado <sup>(1)</sup> una manera visual y directa de expresar un mensaje, apropiando a través de la historia ciertas características, que le han permitido llegar por medio de los sentidos y la emotividad, al espectador. Transmitiendo un lenguaje más personal con cada espectador. ya que percibimos el mundo según nuestra experiencia personal. Por este motivo el cine se convierte en una herramienta potencial para llegar a las personas de manera “familiar” y poder compartir un mensaje a gran escala.

En la actualidad vivimos en un mundo rodeado de tecnología que día a día se ha posicionado como parte fundamental de nuestra cotidianidad. Pero esto ha propiciado que se pierda el sentido real de habitar un espacio, (entendiendo habitar como *-Ocupar [una persona] una casa u otro lugar y vivir en él-*). El tiempo, la manera que como nos movilizamos y así mismo como entendemos el espacio, ha cambiado ya que estamos inmersos en un mundo virtual que nos aleja de lo real.

Ir a cine es un plan -para salir de la rutina- pero tenemos tan determinado como se debe realizar esta actividad, que ya se convierte en una secuencia de pasos que hacemos por inercia, simplemente porque no existe un diseño de experiencia en estos espacios; esto mismo sucede con la manera en que percibimos y recibimos el mensaje en una película, estamos tan centrados en “ir a cine y ver la película” que realmente no entendemos y no vemos. ¿Cómo afecta realmente nuestra percepción del entorno según el lugar donde se realiza esta actividad (ver/observar cine)?

Las personas no son conscientes de todo lo que puede inferir el entorno que está habitando normalmente y como esto afecta la manera en que actúa, se expresa, percibe y analiza una situación. Es allí donde se empieza a condicionar el comportamiento del espectador según sus sentidos y la manera en que apropia el mensaje de la obra.

<sup>(1)</sup> Roman Gubern, Historia del cine. Editorial Anagrama : Barcelona (1969)

### 3.1 PROBLEMA

Desde el inicio del cine se propuso una postura limitada y de espectador incapaz de interferir o modificar la historia; con el tiempo se empezó a dar el concepto de “Out of the box” y el teatro inmersivo, estos llevados por artistas, arquitectos y escenógrafos los cuales presentan una postura muy clara del ¿Por qué se limita la experiencia del espectador en el cine?

“Es indudable que en la práctica la mayoría de los espectadores no comprenden el lenguaje cinematográfico más que de una manera superficial, y solo perciben una parte de las intenciones del autor. Muchos de ellos se contentan con ver lo que se les muestra en la pantalla sin preocuparse de lo que les ha querido “decir” el director de la película; en otras palabras, se les escapa el sentido de las imágenes.” J.M.L Peters. La educación cinematográfica.

Aun cuando se conserva la esencia de la proyección de imágenes en movimiento, cuando se proponen nuevas formas de ver cine, se agregan o modifican elementos dentro de la actividad, sin llevar este conocimiento conjunto de varias materias a un lenguaje claro, sencillo de entender y con un aprendizaje significativo, que permita aprender sobre los conocimientos acerca del cine y mantengan en sí, la esencia de la proyección pero con la diferencia de observar, con más detenimiento y detalle el séptimo arte.

Se realizó un ejercicio de preguntas (5 por qué) para lograr llegar a una interrogante que permitiera entender cuál es el problema que como diseñadora de espacios y escenarios podría minimizar o ayudar para su solución.

## -PRIMER FILTRO

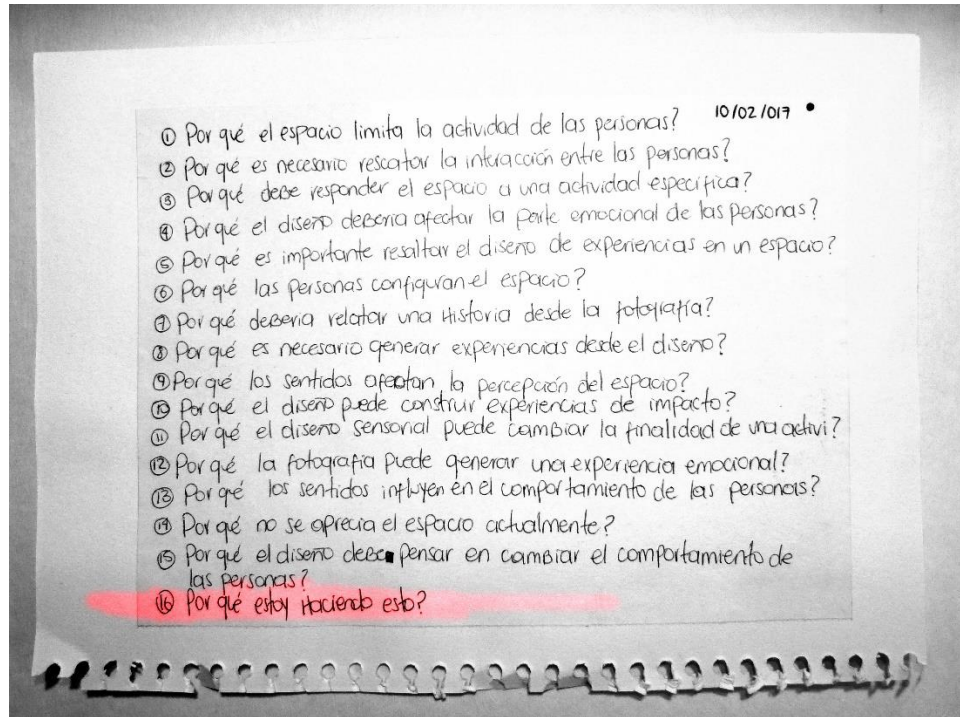


Imagen1-fotografía bitácora, (cinco ¿por qué?)

## -SEGUNDO FILTRO

1. ¿Por qué se limita la experiencia del espectador en el cine?
2. ¿Por qué es importante entender el cine?
3. ¿Por qué la manera en que se cuentan las historias cambia la percepción de las personas?
4. ¿Por qué el diseño de espacios es capaz de modificar la experiencia de ver cine?
5. ¿Por qué el cine es visto en su gran mayoría como una actividad de espectáculo?

## -TERCER FILTRO

1. ¿Por qué el cine se utiliza como una herramienta de aprendizaje?
2. ¿Por qué el lenguaje visual del cine es capaz de transmitir emociones?
3. ¿Por qué el aprendizaje experiencial permite una mayor receptividad de las personas?
4. ¿Por qué el cine puede aportar más conocimiento por medio del aprendizaje experiencial?

5. ¿Por qué es importante entender el lenguaje visual del cine utilizando como herramienta el aprendizaje experiencial?

#### 4. OPORTUNIDAD DE DISEÑO

Este proyecto reúne una investigación y recopilación de información del cine como materia de estudio. Presenta un diseño conjunto de varios saberes, abordados desde el diseño de espacios y escenarios y presentados como una propuesta de lenguaje visual, aprendizaje significativo, interacción y lúdica, las cuales proponen configurar un escenario capaz de aportar de una manera directa y entretenida conocimientos teóricos y prácticos acerca del séptimo arte.

## 5. OBJETIVOS

Proceso de objetivos durante todo el proyecto.

a. OBJETIVO GENERAL: **Proponer un escenario lúdico para el aprendizaje significativo del lenguaje visual del cine.**

b. OBJETIVOS ESPECIFICOS:

- **Fomentar el aprendizaje significativo en un escenario lúdico para personas interesadas en entender el lenguaje visual del cine.**
- **Construir un escenario lúdico utilizando como herramienta el aprendizaje experiencial para personas interesadas en entender el lenguaje visual del cine en la ciudad de Bogotá.**
- Fomentar el aprendizaje experiencial en un escenario lúdico para personas entre los 14 y 30 años de edad, interesados en favorecer su entendimiento sobre el lenguaje visual del cine en la ciudad de Bogotá.
- **Generar una secuencia de actividades, para aprender sobre el lenguaje visual del cine y apropiarlo en la vida diaria.**
- **Inducir la reflexión sobre el lenguaje visual.**
- **Vivenciar una experiencia más interactiva en la actividad de ver cine.**
- **Estimular el interés de las personas para aprender a observar el cine como algo más que un espectáculo de exhibición de imágenes.**
- **Implementar herramientas del aprendizaje significativo en escenarios donde se interactúe con los sentidos de la vista y el oído en las personas.**
- Favorecer la comprensión significativa del lenguaje visual del cine a través de los sentidos de la vista y el oído en actividades de interacción. En que la información le llega al usuario a través de los sentidos.
- **Inducir la reflexión sobre el lenguaje visual a partir de actividades en el séptimo arte para personas asistentes a cine.**
- **Generar narrativas visuales que evidencien características específicas del cine a través del escenario.**
- Generar narrativas visuales que evidencien características específicas del cine a través del escenario y brinden un conocimiento claro, experiencial y puntual.
- **Vivenciar una experiencia interactiva visual en la actividad de ver cine.**
- **Inducir la reflexión experiencial del cine a fin de comprender el lenguaje visual.**

- Inducir la reflexión experiencial para lograr evidenciar elementos específicos del cine a fin de comprender el lenguaje visual.

## 5.1 OBJETIVO GENERAL

- Construir un **escenario lúdico** utilizando como herramienta el **aprendizaje significativo** para personas interesadas en **entender el lenguaje visual del cine** en la ciudad de Bogotá.

## 5.2 OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Favorecer la comprensión significativa del lenguaje visual del cine a través de los sentidos de la vista y el oído en actividades de interacción.
- Generar narrativas visuales que evidencien características específicas del cine a través del escenario y brinden un conocimiento claro, experiencial y puntual.
- Inducir la reflexión experiencial para lograr evidenciar elementos específicos del cine a fin de comprender el lenguaje visual.

## 6. DELIMITACIÓN CONCEPTUAL

Los conceptos que estarán presentes durante todo el proyecto serán los siguientes.

- Dirección de arte: La dirección artística para cine está al servicio de un arte dramático y esto sin duda hace que la propuesta estética esté condicionada por aspectos narrativos, contextuales, emocionales y psicológicos, que permiten crear una imagen que va más allá de la moda, de las últimas tendencias en decoración o de la generación de una imagen políticamente correcta (como sucede en algunos casos en la imagen publicitaria), pues su función principal está en la creación de una atmósfera adecuada para que se desarrolle la historia<sup>(2)</sup>
- Dirección: Es la acción y efecto de dirigir (llevar algo hacia un término o lugar, guiar, encaminar las operaciones a un fin, regir, dar reglas, aconsejar u orientar). El concepto tiene su origen en el vocablo latino directo<sup>(3)</sup>
- Arte: El arte (del latín ars) es el concepto que engloba todas las creaciones realizadas por el ser humano para expresar una visión sensible acerca del mundo, ya sea real o imaginario. Mediante recursos plásticos, lingüísticos o sonoros, el arte permite expresar ideas, emociones, percepciones y sensaciones<sup>(4)</sup>
- Experiencia: Del latín experientia, es el hecho de haber presenciado, sentido o conocido algo. La experiencia es la forma de conocimiento que se produce a partir de estas vivencias u observaciones<sup>(5)</sup>
- Percepción: La noción de percepción deriva del término latino perceptio y describe tanto a la acción como a la consecuencia de percibir (es decir, de tener la capacidad para recibir mediante los sentidos las imágenes, impresiones o sensaciones externas, o comprender y conocer algo)<sup>(6)</sup>

- Sensación: Tiene su origen en el término latino *sensatio*. La Real Academia Española (RAE) reconoce tres significados y usos del concepto, que suele emplearse para nombrar a la impresión producida por algo y captada mediante los sentidos<sup>(7)</sup>
- Sentidos: Es un concepto con varios usos y significados. Se trata, por un lado, del proceso fisiológico de recepción y reconocimientos de los estímulos que se produce a través de la vista, el oído, el tacto, el gusto o el olfato<sup>(8)</sup>
- Inmersivo: Que dirige toda su atención a la actividad que se expresa, aislándose de lo que lo rodea<sup>(13)</sup>
  - Inmerso: Que dirige toda su atención a la actividad que se expresa, aislándose de lo que lo rodea. Que está metido en determinada situación o estado, generalmente negativos, de los que no puede salir fácilmente<sup>(9)</sup>
- Cine: tiene diversas acepciones vinculadas a la cinematografía: el registro y la exhibición de imágenes en movimiento sobre una pantalla. El cine, por lo tanto, puede ser el arte y la técnica de la cinematografía<sup>(10)</sup>
- Obra: Es una cosa producida o hecha por una persona o un grupo de personas. El concepto tiene varios usos y aplicaciones según el contexto. Uno de los más habituales hace referencia al producto intelectual creado en el ámbito de las artes o las ciencias<sup>(11)</sup>
- Reflexión: Diccionario de la Real Academia Española (RAE) menciona varios significados de la palabra reflexión, que proviene del término latino *reflexio*. El primero está asociado al verbo reflexionar, que consiste en analizar algo con detenimiento<sup>(12)</sup>

Como taxonomía tenemos espacios de **proyección de cine**, y cómo tipología existen: Salas de cine, cine gratuito desde dispositivos electrónicos, cine pre-pagado por medio de una aplicación, proyección de películas a gran escala, programación de televisión, compra de películas pirata o ilegales, vídeos en vivo en redes sociales, películas fragmentadas en plataformas como youtube.

Como taxonomía tenemos **inmersión**, y como tipología existen 4 categorías<sup>(14)</sup>





1. Realidad aumentada: Se refiere a la inclusión, en tiempo real, de elementos virtuales dentro del universo físico. Utilizando unas gafas u otros dispositivos especiales, una persona puede observar el mundo real con ciertos elementos agregados, que aparecen en sus lentes o pantalla a modo de información digital<sup>(15)</sup>
2. Realidad virtual: Está formada por aquello que existe de forma auténtica o verdadera. Los sucesos que disponen de una existencia efectiva, y que no forman parte de la fantasía o de la imaginación, son reales<sup>(16)</sup>
3. Realidad alternativa: Narración interactiva que utiliza el mundo real como soporte, presentando una serie de recursos mediáticos reales para contar una historia que se ve afectada por la intervención de los participantes<sup>(17)</sup>
4. Realidad representada: La tecnología se utiliza para crear espectáculos inmersivos en los que el espectador deja de ser espectador- y se mueve libremente por un espacio y una historia representados como una realidad alternativa a la nuestra<sup>(18)</sup>

<sup>(2)</sup>[https://cinemadesign.wordpress.com/2009/09/03/direccion\\_arte/](https://cinemadesign.wordpress.com/2009/09/03/direccion_arte/)

<https://cinemadesign.wordpress.com/page/2/>

<sup>(3)</sup><http://definicion.de/direccion/>

<sup>(4)</sup><http://definicion.de/arte/>

<sup>(5)</sup><http://definicion.de/experiencia/>

<sup>(6)</sup><http://definicion.de/percepcion/>

<sup>(7)</sup><http://definicion.de/sensacion/>

<sup>(8)</sup><http://definicion.de/sentido/>

<sup>(10)</sup><http://definicion.de/cine/>

<sup>(11)</sup><http://definicion.de/obra/>

<sup>(12)</sup><http://definicion.de/reflexion/> (citado en 2008-2017)

<sup>(13)</sup><https://es.oxforddictionaries.com/definicion/inmerso>

<sup>(14)</sup> Innovación Audiovisual. La fórmula de la inmersión y cuatro de sus realidades (en línea)

<https://innovacionaudiovisual.com/2015/12/24/la-formula-de-la-inmersion-y-cuatro-de-sus-realidades/#more-7377> (citado en 24/12/2015)

<sup>(15)</sup> Definición.de (en línea) <http://definicion.de/realidad-aumentada/>

<sup>(16)</sup> Definición.de (en línea) <http://definicion.de/realidad-virtual/>

<sup>(17)</sup> Wikipedia.org (en línea) [https://es.wikipedia.org/wiki/Juego\\_de\\_realidad\\_alternativa](https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_realidad_alternativa) (citado 19/11/2015)

<sup>(18)</sup> Innovación Audiovisual. La fórmula de la inmersión y cuatro de sus realidades (en línea) <https://innovacionaudiovisual.com/2015/12/24/la-formula-de-la-inmersion-y-cuatro-de-sus-realidades/#more-7377> (citado en 24/12/2015)

## 7. MARCO TEÓRICO

El siguiente marco teórico, verifica que cada uno de los objetivos específicos que se verán tratados por capítulos.

### Capítulo 1.

7.1 ¿QUÉ ES EL LENGUAJE VISUAL? y cómo éste se adapta al cine:

- *“Favorecer la comprensión significativa<sub>1</sub> del lenguaje visual<sub>2</sub> del cine<sub>3</sub> a través de los sentidos de la vista y el oído en actividades de interacción”*  
Obj. Específico 1.

Para el desarrollo de este objetivo se toman como sub-capítulos 3 conceptos clave del proyecto:

**-1.** Significativa/ Aprendizaje significativo: Tomando como referencia el libro Teoría del aprendizaje significativo de David Ausubel<sup>19</sup>, el aprendizaje y la experiencia deben ir ligados entre ellos para que el aprendizaje sea mucho más potencializado.

*“La experiencia humana no solo implica pensamiento, sino también afectividad y únicamente cuando se consideran en conjunto se capacita al individuo para enriquecer el significado de su experiencia”*

Según su punto de vista, la experiencia es la encargada de permitirle a la persona obtener un aprendizaje mucho más claro y directo según las acciones que realiza y el conjunto de acciones que va realizando a partir del tiempo que demora en la actividad.

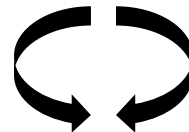
*“El aprendizaje significativo ocurre cuando una nueva información “se conecta” con un concepto relevante (“subsunsor”) pre-existente en la estructura cognitiva”*

Por consiguiente, el conocimiento nuevo, los nuevos conceptos e ideas surgen a partir de los conceptos que se han ido formando anteriormente. Es un juego de conocimientos los cuales se alimentan unos a otros y le permiten al ser humano crear toda una red de conocimiento a partir de su propia experiencia personal.

<sup>(19)</sup> Teoría del aprendizaje significativo según David Ausubel

**-2.** Lenguaje visual: El lenguaje visual es aquel que permite el entendimiento a partir de imágenes o señales como medio de expresión para ser captadas por el sentido de la vista, éste es el encargado de transmitir información al ser humano utilizando diferentes herramientas de lenguaje para lograr un mensaje directo y claro capaz de ser eficazmente interpretado<sup>20</sup>.

Forma: La forma es captada en su mayoría por el borde exterior que reúne un color uniforme u formas en su interior. Es aquella capaz de delimitar una diferencia visual entre lo que se define como dentro/fuera de la figura.



Color<sup>21</sup>: Es uno de los elementos más importantes en el lenguaje visual del ser humano utilizado para entender, interpretar o diferenciar la configuración de una imagen, un espacio o un escenario.

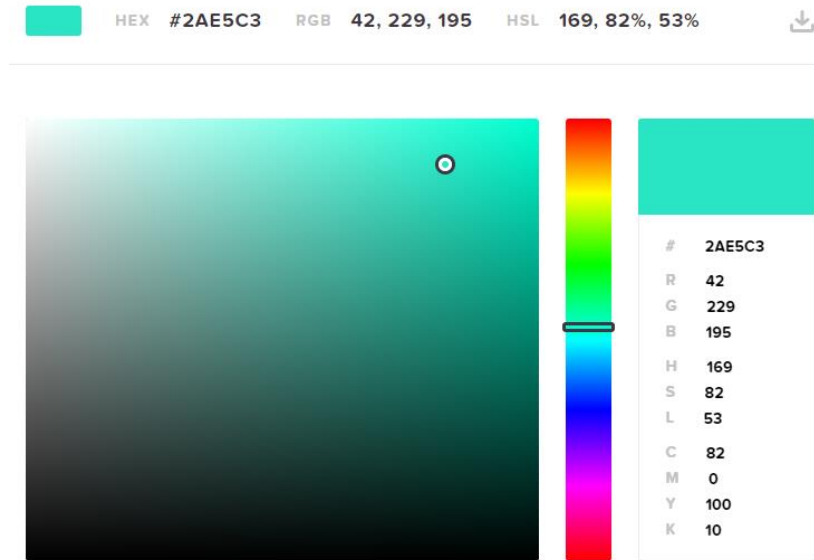


Imagen2-fuente colorcodes.com, (paleta de color)

<sup>(20)</sup> Qué es el lenguaje visual? leyendo y escribiendo imágenes. (en línea)

<http://patogiacomino.com/2013/06/21/que-es-el-lenguaje-visual-leyendo-y-escribiendo-imagenes/>

(citado en 21.06.2013)

<sup>(21)</sup> Color (en línea) <http://htmlcolorcodes.com/es/>

**-3.** Cine<sup>25</sup>: El cine es tomado como la recopilación de 6 artes (Arquitectura, escultura, pintura, música, danza y literatura) en 1914 el crítico cinematográfico Ricciotto Canudo publica su libro El Manifiesto de las Siete Artes la diferencia entre arte e industria<sup>22</sup>

Empieza a nacer el concepto de cine, de la mano de 3 hombres considerados como los padres del cine.

1. Los hermanos Auguste Y Louis Lumière inventores del cinematógrafo
2. Georges Méliès, ilusionista y cineasta francés
3. David Wark Griffith director cinematográfico

Finalmente, el 28 de diciembre de 1895 nace el concepto **CINE** el cual se fue configurando a través del tiempo junto a profesionales en ciencia y artes los cuales fueron dando sentido al cine como un medio artístico de expresión y unión por medio del cual el ser humano sería capaz de convertirse en un contador de historias y de este modo, trascender en la historia y el tiempo<sup>23,24</sup>

<sup>(22)</sup> Manifiesto de las siete artes por Ricciotto Canudo

<sup>(23)</sup> Historia del cine

<sup>(24)</sup> La educación cinematográfica por J.M.L Peters

<sup>(25)</sup> SISTEMAS DE CLASIFICACIÓN DE SALAS DE CINE por Dirección de Cinematografía  
Ministerio de Cultura – República de Colombia

## Capítulo 2.

### 7.2 ¿CÓMO EL ESCENARIO PERMITE OBTENER UN CONOCIMIENTO CLARO?

- “Generar narrativas visuales que evidencien características específicas del cine a través del escenario<sub>1</sub> y brinden un conocimiento claro, experiencial<sub>2</sub> y puntual” Obj. Específico 2.

Para el desarrollo de este objetivo se toman como sub-capítulos 2 conceptos clave del proyecto:

**-1.** Escenario: Tomando como referencia -El concepto de escenario escénico- de Adolphe Appia<sup>26</sup>, donde describe la importancia entre el espectador y el actor para que exista un escenario más allá de la parte física (espacio) y se creé toda una atmosfera que permita incluir y no sólo visualizar la escena y las diferentes partes que la componen.

*«El espacio es nuestra vida; nuestra vida crea el espacio, nuestro cuerpo lo expresa»*



Es allí donde el espacio se convierte en un instrumento para construir toda una escena capaz de transmitir un mensaje por medio de elementos que le permitan al espectador vivir una experiencia más allá de la imagen visual; el sonido, la temporalidad de la escena y el volumen se convierten en factores esenciales que permiten acentuar y determinar fragmentos de tensión o calma.

-2. Experiencia: Tomando como referencia -El cono de la experiencia- de Edgar Dale<sup>27</sup>, en el cual muestra por medio de un cono, cómo a través del tiempo y de la experiencia el ser humano es capaz de almacenar información de mayor a menor porcentaje por medio de las acciones que realiza en cada actividad.

Dale, quien fue un pedagogo estadounidense quien realizó grandes aportes en la educación y la industria del cine, demostró que por medio de la experiencia directa el hombre es capaz de tener un mayor aprendizaje.

<sup>(26)</sup> Concepto de espacio escénico por Adolphe Appia

<sup>(27)</sup> Cono de la experiencia por Edgar Dale

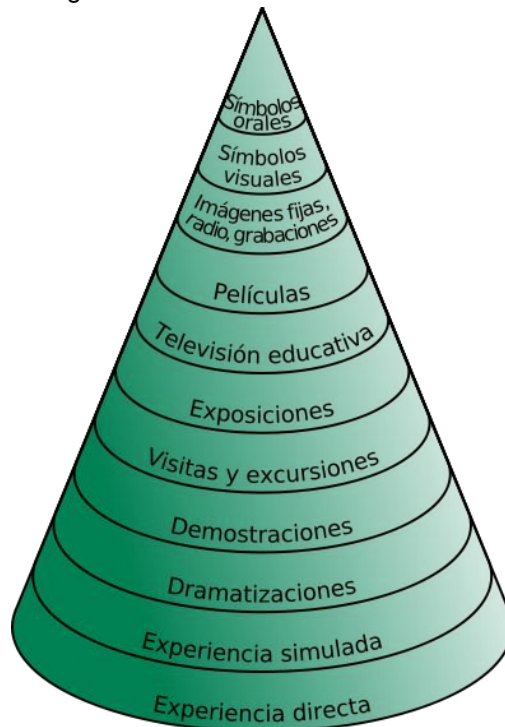


Imagen3-fuente wikipedia.com, (cono de Dale)



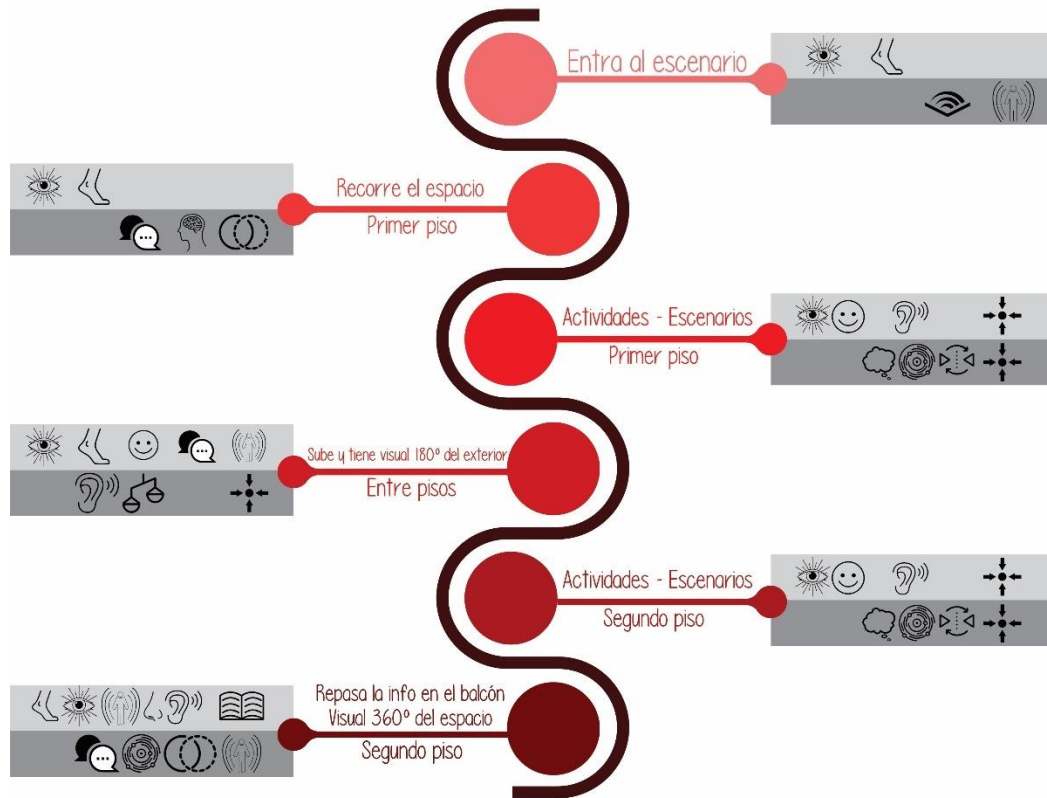
Imagen4-fuente wikipedia.com, (cono de la experiencia de Edgar Dale + Porcentajes)

### Capítulo 3.

#### 7.3 UNA REFLEXIÓN EXPERIENCIAL SOBRE EL CINE

- “Inducir la reflexión experiencial para lograr evidenciar elementos específicos del cine a fin de comprender el lenguaje visual” Obj. Específico 3.

Para el desarrollo de este objetivo se toma como sub-capítulo el planteamiento de actividades y el diseño de experiencia del escenario, clave del resultado final del proyecto:



### Tabla de convenciones

	Actividades (A priori)
	Actividades (A posteriori)
	Actividades espectadores tipo B (especializado)

### Acciones

Leer, Interpretar, Pensar, Bocetar, Crear, Investigar, Entender, Ver, Revisar, Imaginar, Escuchar, Reír, Reflexionar, Sentir, Hablar, Comprender, Tiempo, Lugar, Caminar, Oler, Reflexionar, Comparar, Habitar.

Imagen5-fuente propia, (partitura de interacción 2)

Realice una nueva partitura de interacción a partir de las actividades planteadas en mi escenario y la manera cíclica en que las acciones y el aprendizaje de las personas estará en constante circulación.





Por medio del color y la teoría recopilada y evidenciada en este documento diseñe una experiencia de aprendizaje a partir de las actividades y los diferentes tiempos que utilizará la persona para realizar cada acción y de esta manera obtener el mayor aprendizaje por medio de su propia experiencia personal. Por este motivo el escenario funcionará en diferentes horarios de máxima duración 2 horas en las cuales las personas podrán disfrutar de las 7 actividades en el interior del espacio y en el exterior se proyectarán películas de uso no comercial por medio de las cuales se podrá hacer reflexión de las diferentes características que componen y permiten al cine, ser la unión de todas las artes y el gran trabajo que se realiza para llevar a cabo una producción de cinematografía.

## 8. MARCO CONCEPTUAL

### 8.1 CONCEPTO DE PROYECTO:



### 8.2 CONCEPTO DE DISEÑO:



Son ojos únicos entre los vertebrados: la lente es divergente y tienen una gran capacidad de acomodación a diferentes distancias, por lo que de hecho funcionan como un telescopio, con un campo de visión muy reducido, pero con la imagen muy aumentada.

El reducido campo de visión es compensado con una movilidad ocular extraordinaria. Los ojos del camaleón escanean continuamente el entorno moviéndose cada ojo independientemente del otro<sup>(28)</sup>

<sup>(28)</sup> Macro instantes, Los ojos del Camaleón (en línea)

<https://macroinstantes.blogspot.com.co/2010/07/los-ojos-del-camaleon.html> (citado en 28/07/2010)

### 8.3 PARTITURA DE INTERACCIÓN:

Esta partitura se hizo con el fin de entender las acciones que se cumplen antes, durante y después de realizar la acción de ver cine; y evidenciar como se cruzan los actores a los cuales va dirigido mi proyecto.

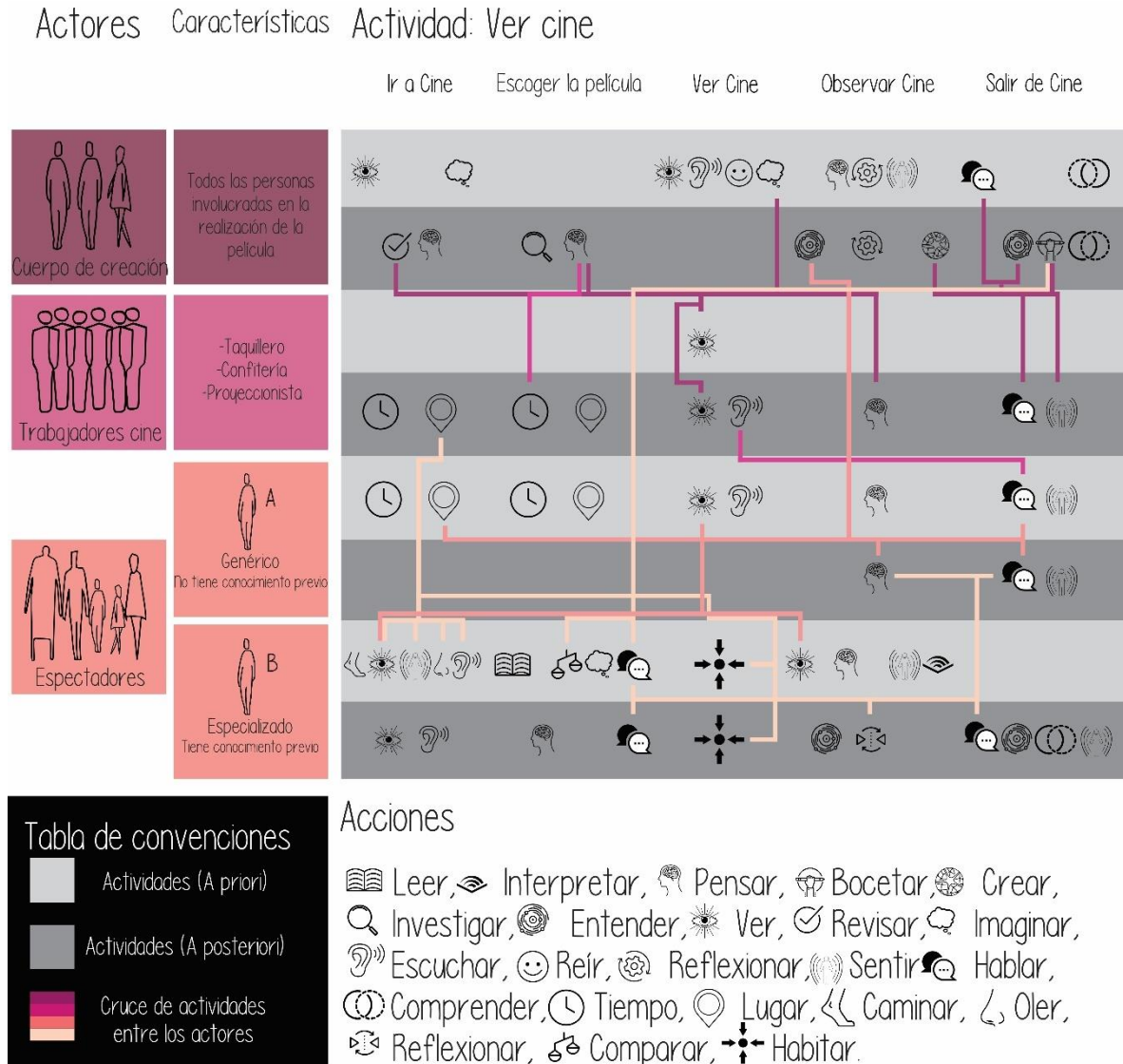
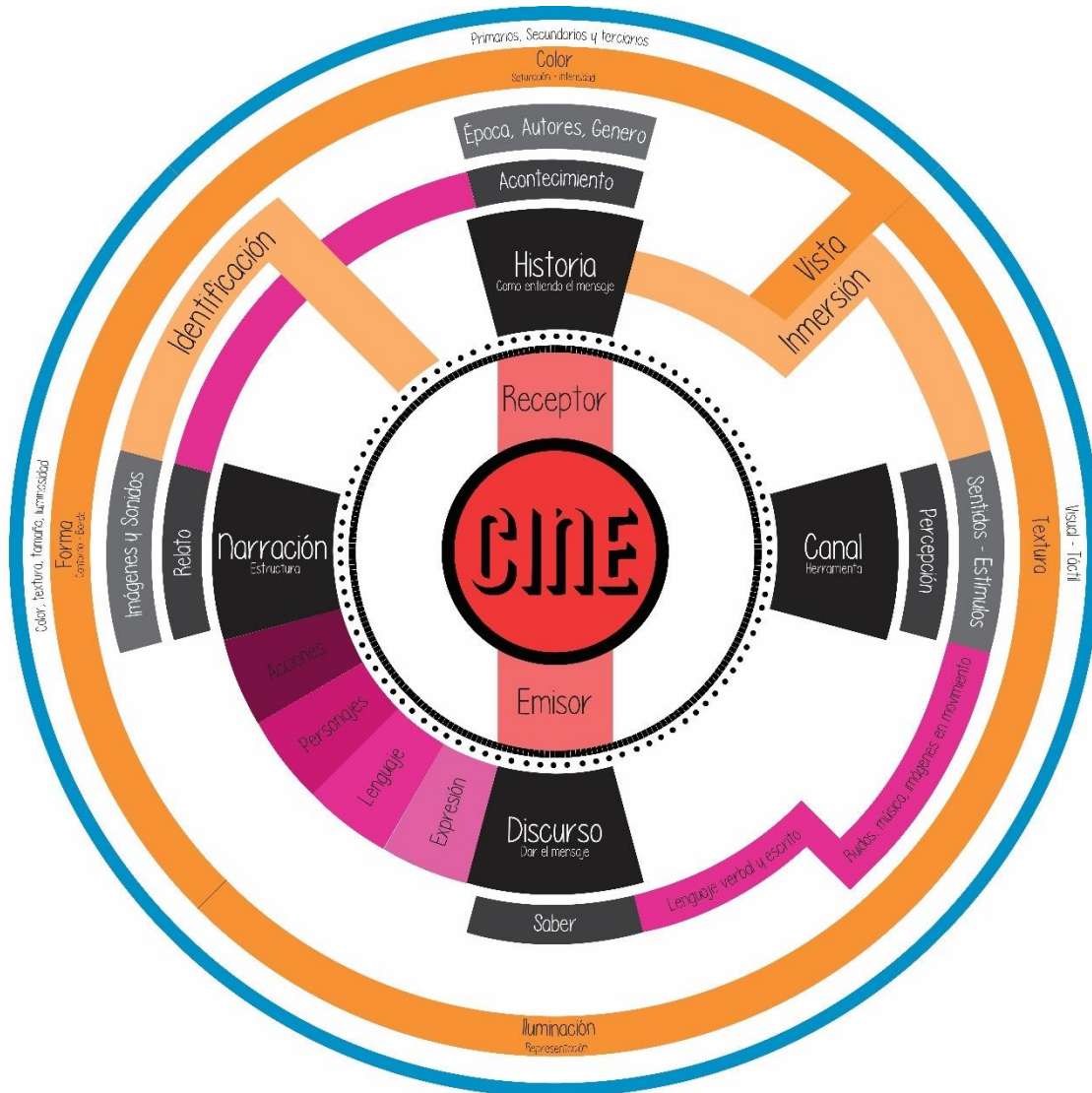


Imagen6-fuente propia, (partitura de interacción)

## 8.4 DISEÑO DE INFORMACIÓN:



### CONVENCIONES

○ MENSAJE

○ TIEMPO

○ ESPACIO

○ LENGUAJE VISUAL

○ OPORTUNIDAD DE DISEÑO

Imagen7-fuente propia, (diseño de información)

### CONCLUSIONES:

a. El proyecto se entiende de manera cíclica, de esta manera se adquiere un conocimiento a priori y a posteriori en cada una de las partes que conforman el diseño.

b. El cine se compone de diferentes características que conforman una imagen en movimiento como resultante.

## 8.5 CARACTERIZACIÓN DE USUARIO:

En la siguiente caracterización de usuario se muestran especificados los actores asistentes a cine y cuáles son los motivos por los cuales realizan esta actividad.



Sala de cine convencional





Sala de cine IMAX

 Primera Infancia (0-5 años)

 Infancia (6 - 11 años)

 Adolescencia (12 - 18 años)

 Juventud (14 - 26 años)

 Adultez (27- 59 años)

 Persona Mayor (60 años o +)

Imagen8-fuente propia, (caracterización del usuario 1)



### USUARIO 1: FAMILIA

- Motivación: Asiste a cine para realizar una actividad en grupo.
- Tiempo: Película + alguna actividad anterior o posterior.
- Motivo: Celebración de alguna fecha especial, fines de semana.
- Nivel adquisitivo: Medio-Alto.
- Tiene en cuenta la opinión de niños o abuelos para escoger la película.



### USUARIO 2: AMIGOS

- Motivación: Asiste a cine para reencuentros.
- Tiempo: Película + alguna actividad anterior o posterior + tiempo de conversación.
- Motivo: Entre semana o fines de semana.
- Nivel adquisitivo: Medio.
- Tiene en cuenta la opinión de todos (Mayor parte mujeres) para escoger la película.



### USUARIO 3: PAREJA

- Motivación: Asiste a cine por afinidad de alguno, para hacer algo diferente.
- Tiempo: Película y/o alguna actividad anterior o posterior.
- Motivo: Fines de semana.
- Nivel adquisitivo: Medio.
- Tiene en cuenta la opinión de ambos para escoger la película.



### USUARIO 4: PERSONA

- Motivación: Asiste a cine por afinidad o sentimentalismo.
- Tiempo: Película + Compras ó Caminata.
- Motivo: Cualquier día.
- Nivel adquisitivo: Medio-Alto.
- Suele escoger la película según su criterio (conocedor).

Imagen9-fuente propia, (caracterización del usuario 2)

De esta manera, se especifica de una manera más amplia la caracterización del usuario que asistirá a Énica, tomando como referencia el grupo B (Especializado)

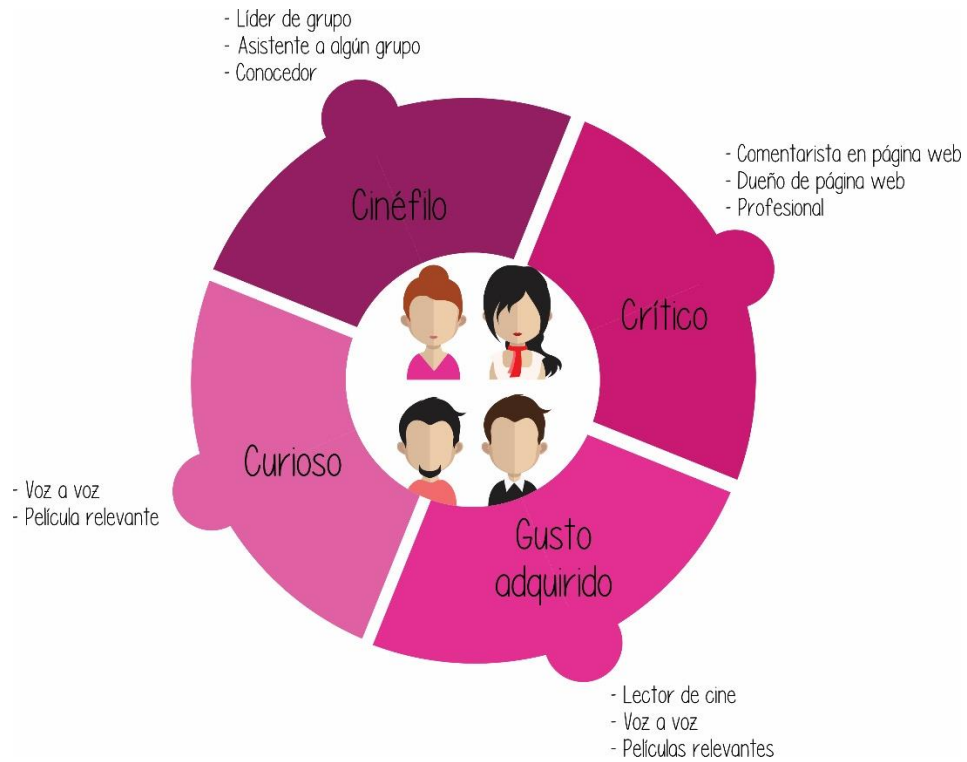


Imagen10-fuente propia, (caracterización del usuario 3)



## 8.6 MATRIZ CASOS DE ESTUDIO:

En la siguiente tabla se evidencian los diferentes lugares que proyectan cine a nivel mundial, determinando su ubicación, capacidad, descripción del espacio y factor diferenciador. De igual manera están resaltados los 3 diseños, que abarcan cualidades que debe tener mi diseño y cómo se ha venido evidenciando la diferencia de ver y observar cine en la actualidad.

SALA	UBICACIÓN	CAPACIDAD	DESCRIPCIÓN	FACTOR DIFERENCIADOR
<b>TCL TEATRO CHINO</b> 	6925 de Hollywood Boulevard en Hollywood, California	1152 personas	No hay mejor sitio para ver una película que en el anteriormente conocido como Teatro Chino de Grauman, justo en pleno Paseo de la Fama de Hollywood con las firmas y pisadas de las estrellas más famosas del cine esperándote a la salida	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tiempo de construcción</li> <li>- Historias antiguas</li> <li>- Mítico y coloquial</li> </ul>
<b>IMAX DE SIDNEY</b> 	31 Wheat Rd, Darling Harbour NSW 2000, Australia	*SE DESCONOCE*	Si con los IMAX todo es cuestión de tamaño, esta pantalla de más de 35 metros de ancho y 29,5 metros de alto es la más grande del mundo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sala más grande del mundo</li> <li>- Cine 3D - IMAX</li> </ul>
<b>FUTUROSCOPE</b> 	Avenue René Monory, 86360 Chasseneuil-du-Poitou, Francia	1,8 millones de visitantes en 2010	Este enorme complejo a la Disneylandia con trece edificios diferentes consagrados a la utilización de todas las técnicas de proyección cinematográfica, incluida cada versión de IMAX	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Parque temático sobre multimedia, últimas tecnologías cinematográficas, audiovisuales y robóticas del futuro</li> <li>- Espacios de esparcimiento</li> <li>- Salas interactivas</li> <li>- Hospedaje y salas de reunión</li> </ul>
<b>GOLDEN VILLAGE VIVO CITY</b> 	1 HarbourFront Walk, #02-30 VivoCity, Singapore, VivoCity, Katong, Singapur 098585	16269 personas	Aunque ya su muchos los cines que ofrecen la posibilidad de reclinarse los asientos y disponer de reposapiés, en esta sala además incluyen un práctico botón de llamada que avisa a un camarero para que acuda a rellenarte la bebida o preparararte un nuevo cóctel	<ul style="list-style-type: none"> <li>- "Funan será un centro de estilo de vida que atenderá a una nueva generación de consumidores tecnológicos y socialmente experimentados" Wilson Tan, director ejecutivo de Capitaland Mall Trust Management</li> <li>- "El nuevo cineplex de Golden Village ofrecerá una <u>experiencia multi-sensorial</u>"</li> </ul>
<b>SOL CINEMA</b> 	Sur de Gales, Reino Unido	8 personas	Esta pequeña caravana convertida en sala de cine sólo tiene espacio para ocho espectadores, pero te hace ganar puntos de concienciación medioambiental porque funciona con energía solar	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Funcionamiento de energía solar</li> <li>- Cine independiente - móvil</li> <li>- Interacción entre las personas involucradas</li> </ul>






 <p><b>BUSAN CINEMA CENTRE</b></p>	120, Sujeonggangbyeon-daero, Haeundae-gu, Busan, Corea del Sur.	5.678 personas	Es uno de los cines más grandes del planeta: cuenta con una pantalla exterior de 4.000 asientos y cuatro interiores con 1.500 asientos cada uno. Delitarte con los juegos de luces que forman sus proyectores LED en la fachada.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salas de cine, teatros, salas de concierto, etc.</li> <li>- Cinemateca</li> <li>- Lugar oficial y exclusivo del Festival Internacional de Cine de Busan.</li> </ul>
 <p><b>THE SENATOR</b></p>	5904 York Rd, Baltimore, MD 21212, EE. UU.	*SE DESCONOCE*	Es uno de los cines más grandes del planeta: cuenta con una pantalla exterior de 4.000 asientos y cuatro interiores con 1.500 asientos cada uno. Delitarte con los juegos de luces que forman sus proyectores LED en la fachada.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocida como una sala de cine histórico</li> <li>- Sonido controlado por el usuario</li> <li>- Mítico y coloquial</li> </ul>
 <p><b>FOUNDATION FOR ART AND CREATIVE TECHNOLOGY - FACT</b></p>	88 Wood St, Liverpool L1, Reino Unido	*SE DESCONOCE*	La Fundación para la Tecnología Creativa y Artística (FACT) está dedicada enteramente al arte de la cinematografía y, además de exposiciones, también ofrece proyecciones para estudiantes y visitantes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lugar de exposiciones, películas y proyectos de arte dirigidos por los participantes</li> <li>- Centro de Investigación e Innovación</li> </ul>
 <p><b>COLOSSEUM KINO</b></p>	Fridtjof Nansens vei 6, 0369 Oslo, Noruega.	2.100 personas	Esa impresionante cúpula no sólo sirve para hacer más alucinante el edificio desde fuera, sino que mejora extraordinariamente la experiencia sonora del que es el cine THX más grande del mundo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconocida como una sala de cine histórico</li> <li>- Mítico y coloquial</li> </ul>
 <p><b>PRASADS IMAX</b></p>	Neelkote Rd, Central Secretariat, Kharatabad, Hyderabad, Telangana 500004, India.	643 personas	En este enorme complejo comercial encontrarás la pantalla de IMAX 3D más grande del mundo: 28 metros de ancho por casi 22 de alto.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sala IMAX más grande del mundo.</li> </ul>

Imagen11-fuente propia, (matriz de casos de estudio)

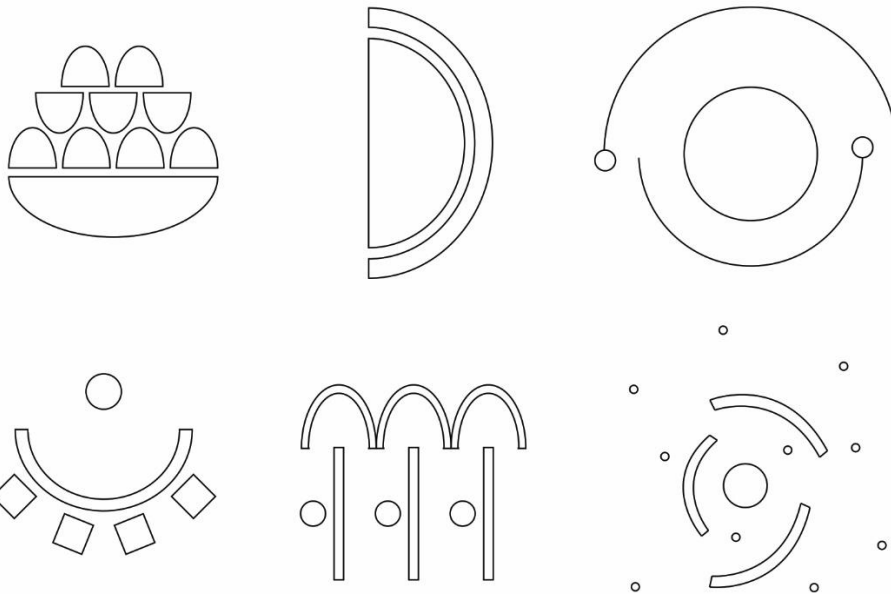


## 8.7 VARIABLES DE DISEÑO:

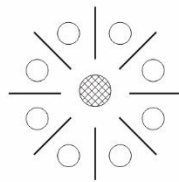
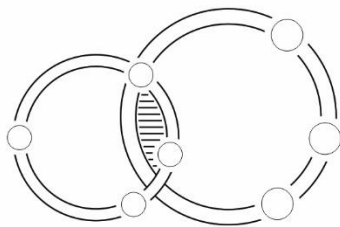
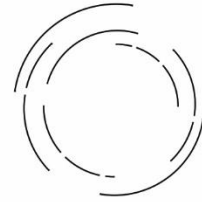
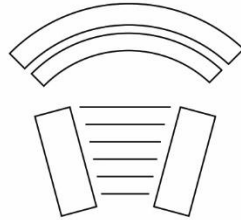
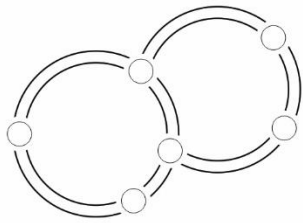
- Mensaje
- Movimiento
- Imaginar
- Inmersión
- Estimulo
- Identificación

### a. IDEOGRAMAS 2D

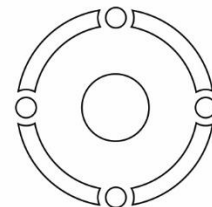
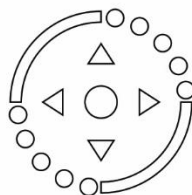
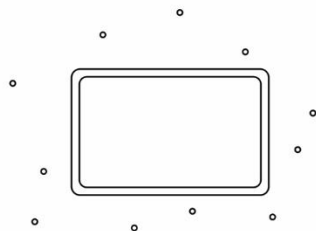
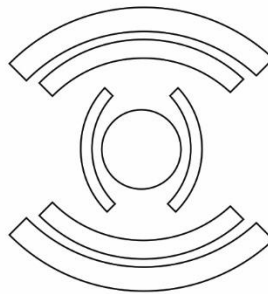
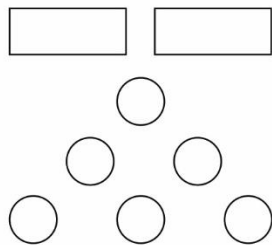
Mensaje



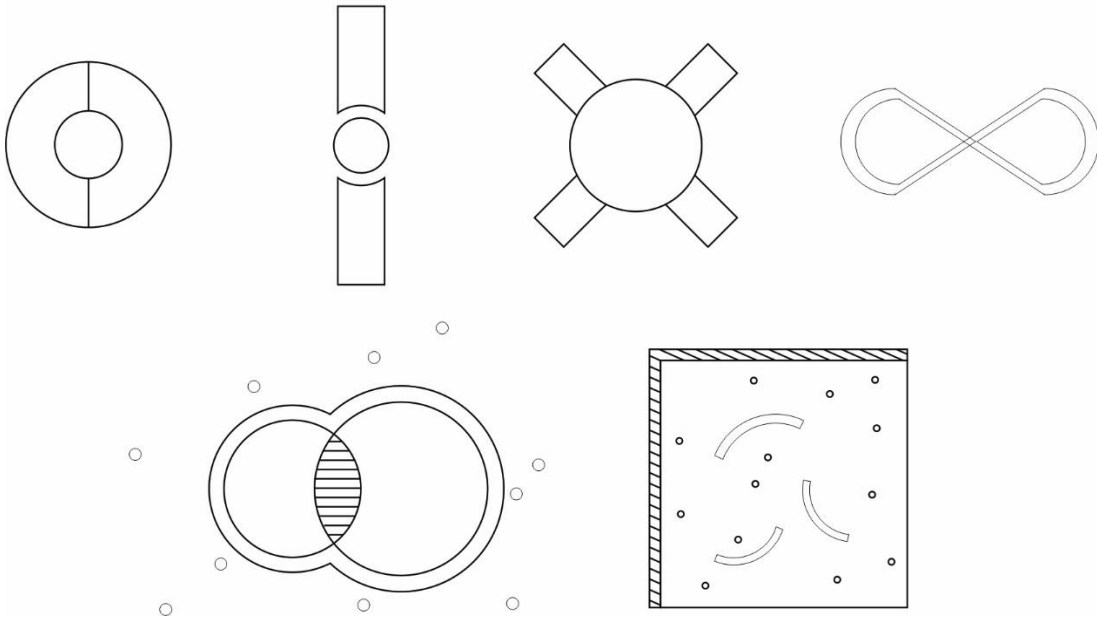
# Movimiento



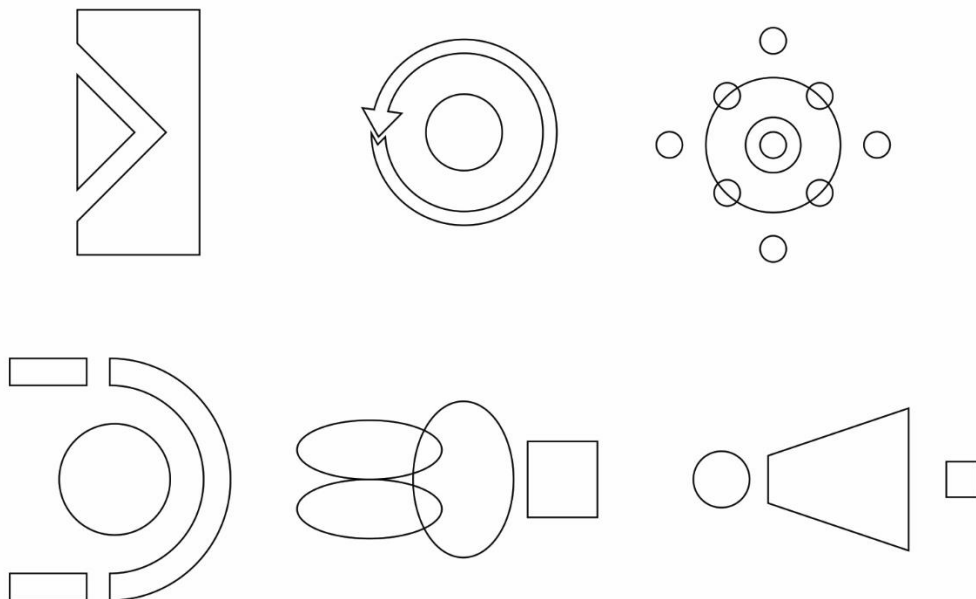
# Imaginar



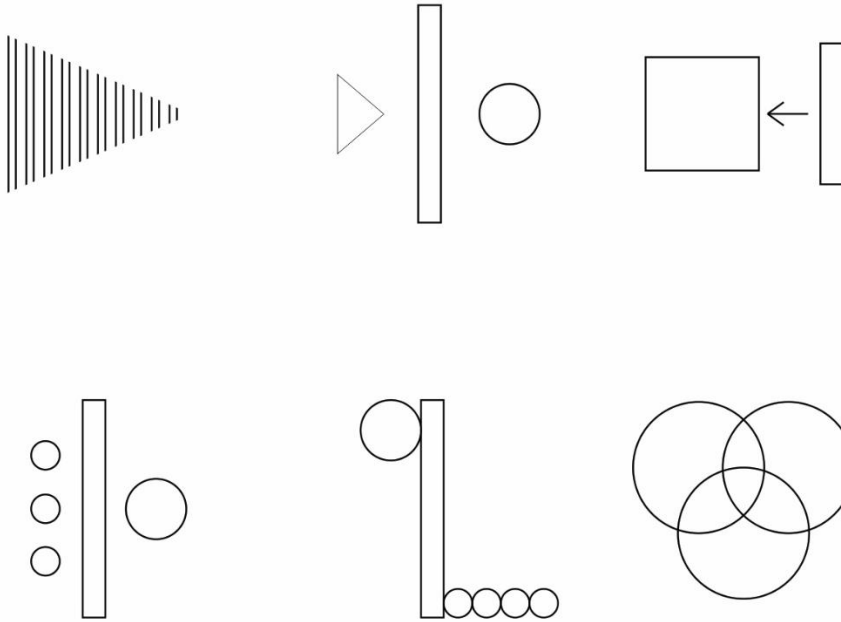
# Inmersión



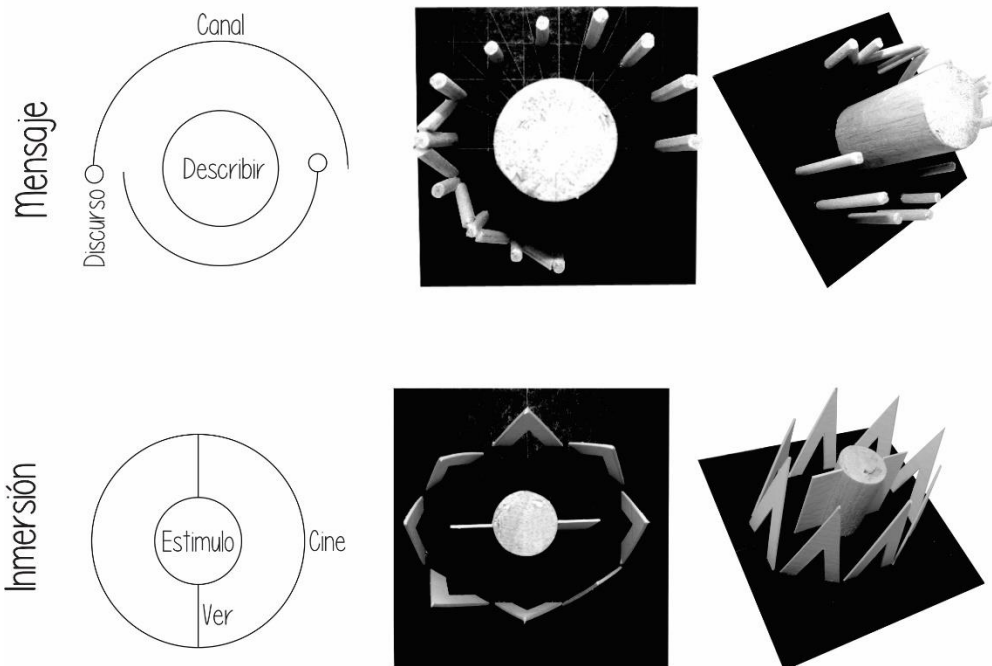
# Estimulo

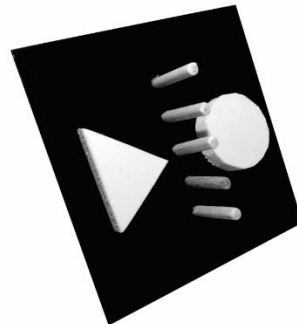
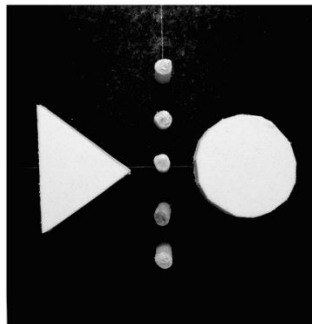
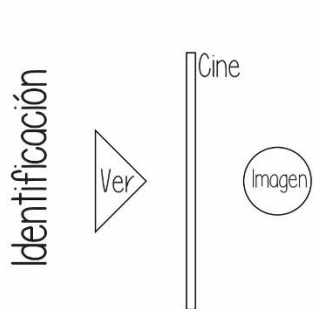
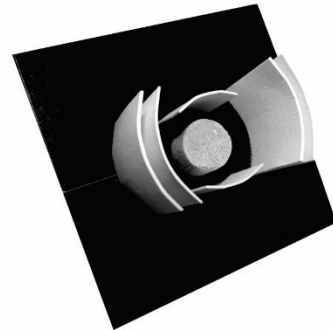
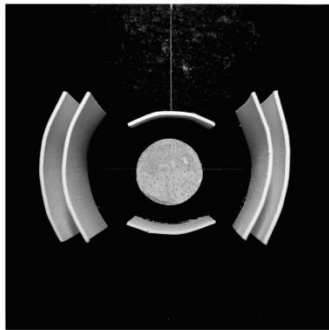
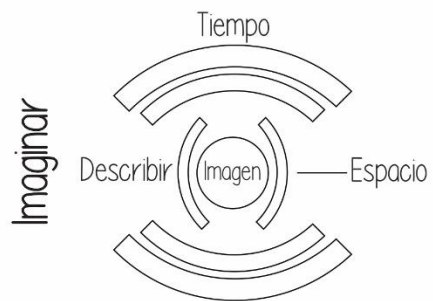
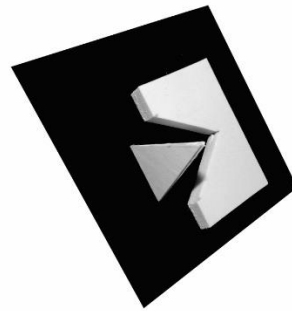
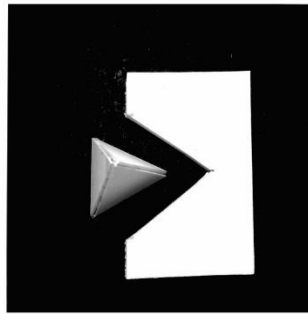
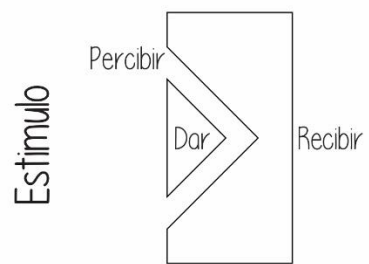
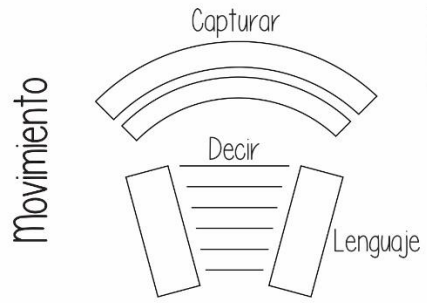


# Identificación



## b. IDEOGRAMAS 3D





## 8.8 ESQUEMA CONCEPTUAL:

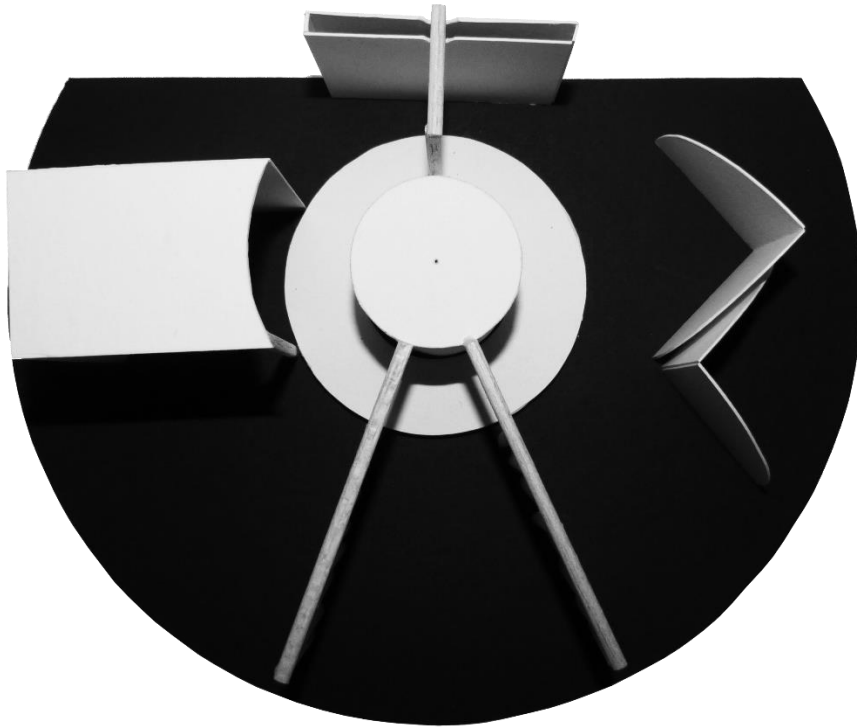


Imagen12-fuente propia, (Esquema Básico 1)



Imagen13-fuente propia, (Esquema Básico 1)

### 8.9 ESQUEMA ESPACIAL:

El proyecto maneja una forma circular que corresponde al diseño de información, el cuál determino por medio de la investigación, que el conocimiento se debe dar de manera cíclica.

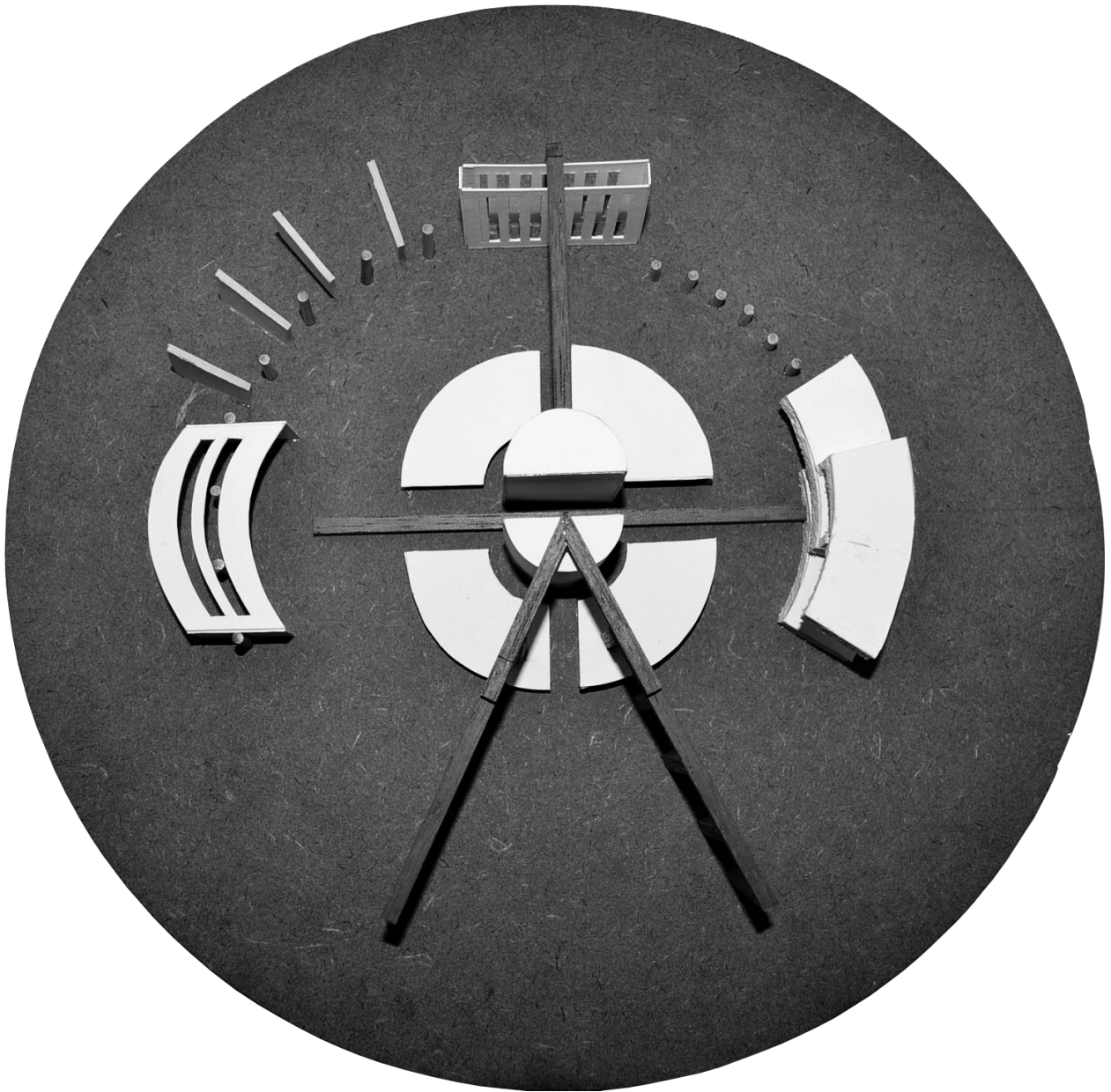


Imagen14-fuente propia, (Esquema Básico 2)



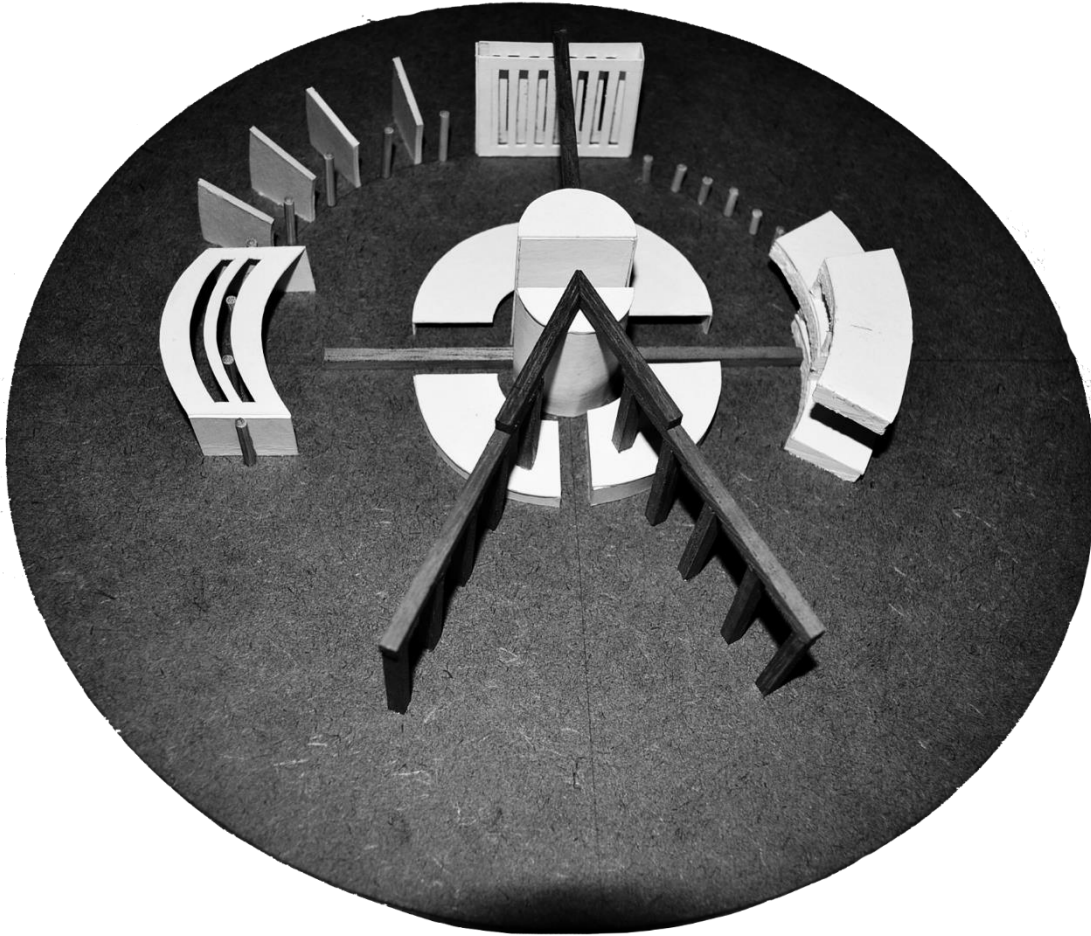


Imagen15-fuente propia, (Esquema Básico 2)



Imagen16-fuente propia, (Esquema Básico 2)



## 9. DELIMITACIÓN ESPACIAL:

Realicé un análisis de los lugares donde se proyecta cine en la ciudad de Bogotá, el mapa mostro 2 grandes vacíos en la ciudad, uno de ellos en la localidad de Kennedy y el segundo en la localidad de Teusaquillo. Estas se muestran como oportunidades de intervención, entendiendo que el ancla principal para el proyecto serán los centros comerciales los cuales permiten un flujo constante de personas de todos los estratos.

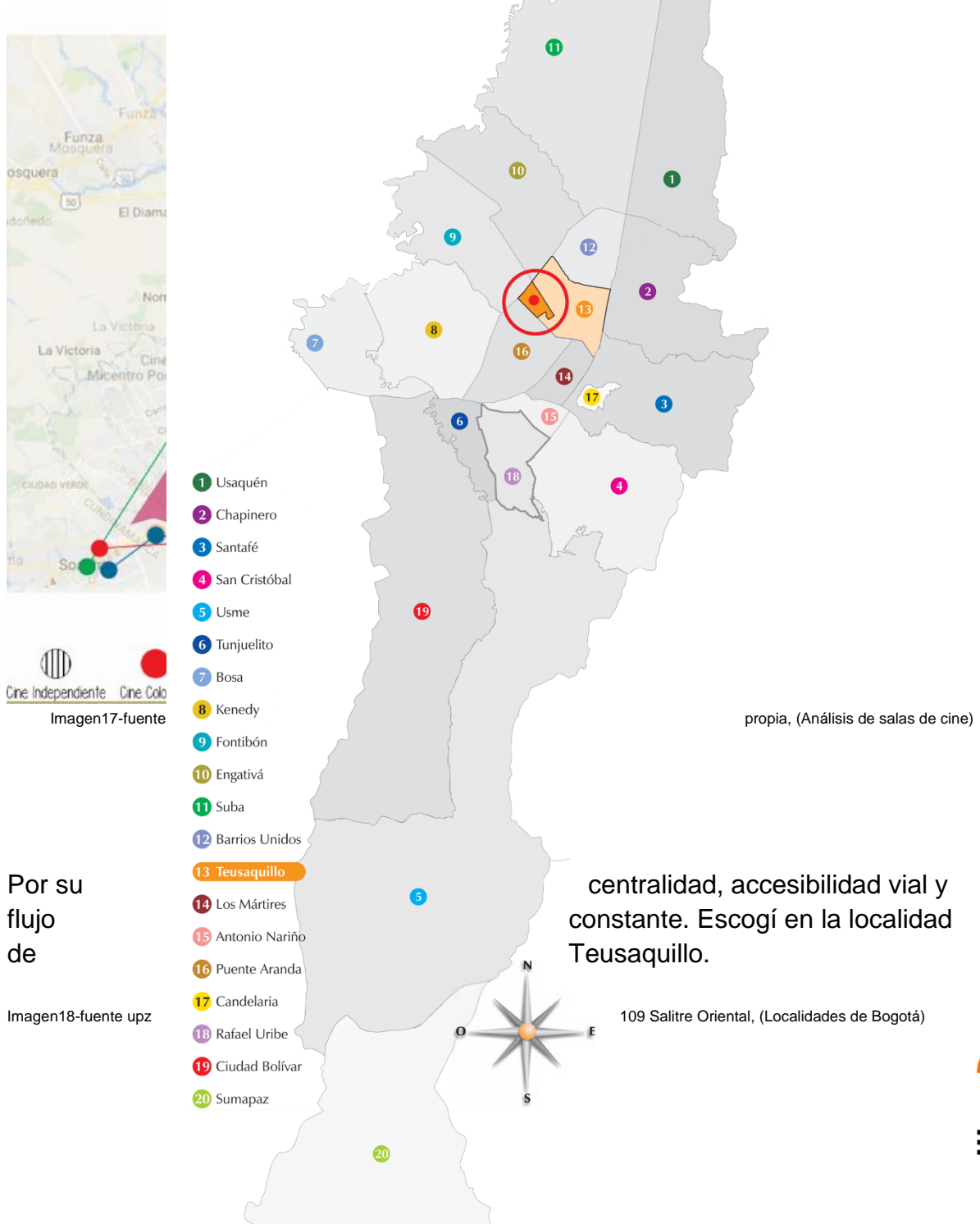




Imagen19-fuente upz 109 Salitre Oriental, (Localidades de Bogotá)



Imagen20-fuente mapasbogotá.com, (Bogotá)



El ancla principal será el centro comercial Gran Estación, ubicado en la Av. Calle 26 #62-47 en un lote de 108 x 46 mts.



Imagen21-fuente mapasbogotá.com, (Bogotá)

## 10. PROCESO PROPUESTA DE DISEÑO:

### 10.1 BOCETACIÓN Y PLANTEAMIENTO DE ACTIVIDADES

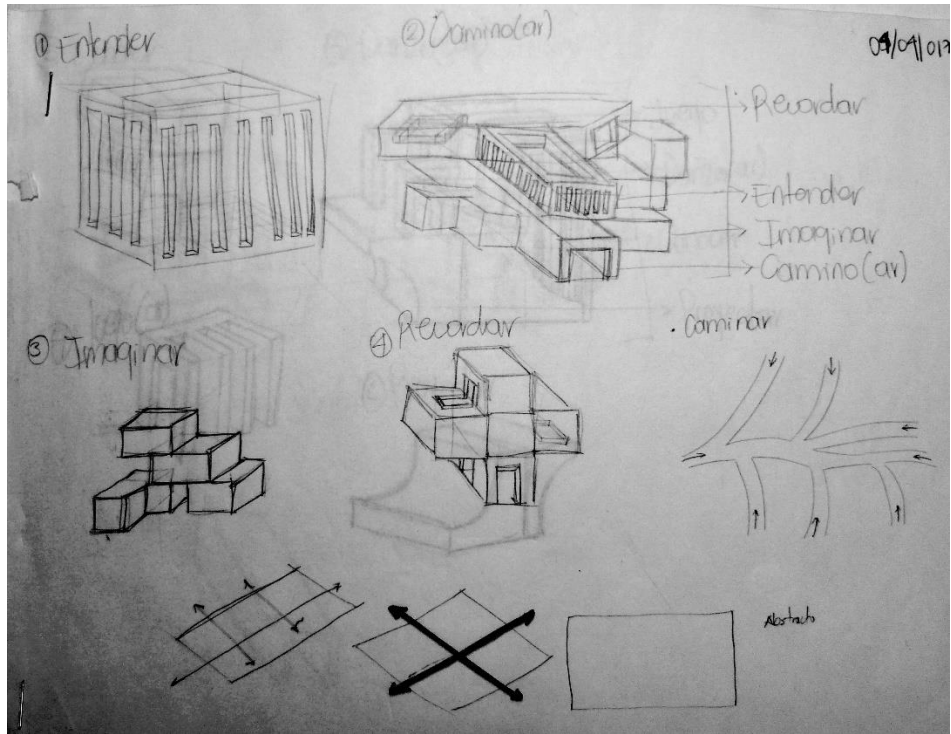


Imagen22-fotografía bitácora, (Primeros Bocetos)

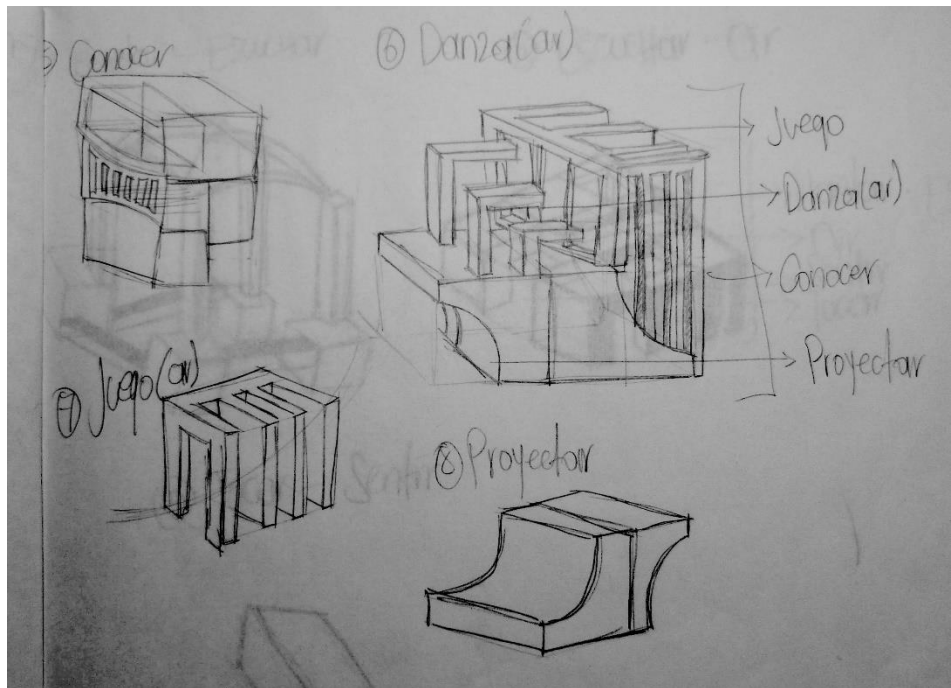


Imagen23-fotografía bitácora, (Primeros Bocetos)



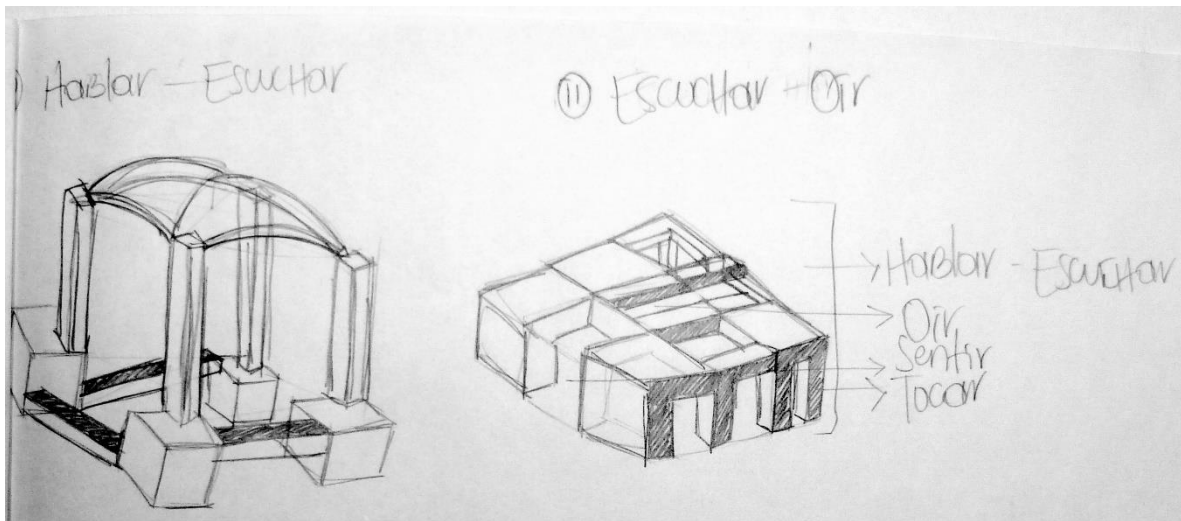


Imagen24-fotografía bitácora, (Primeros Bocetos)

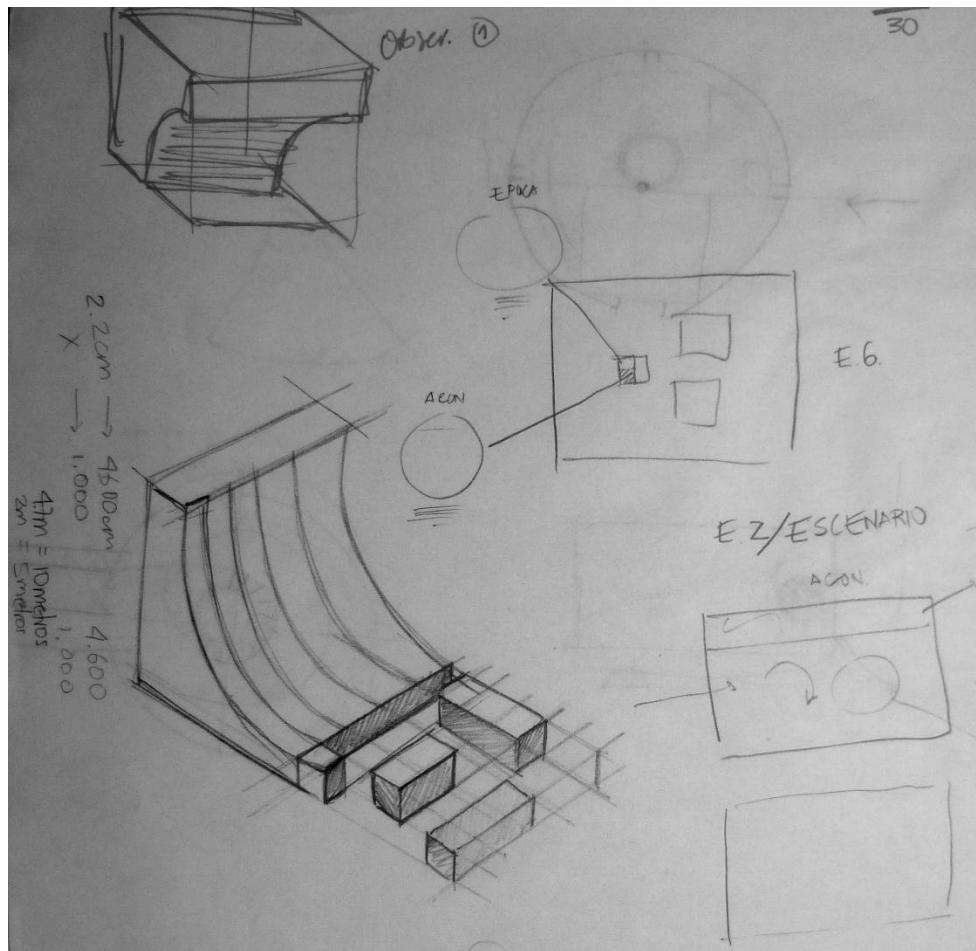
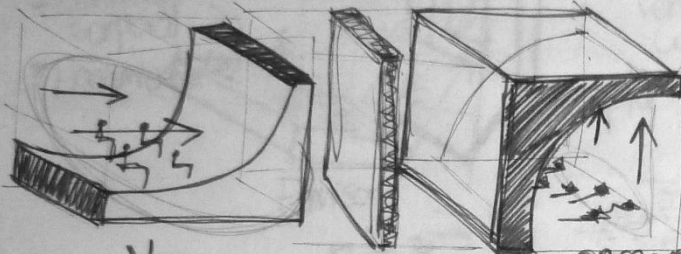


Imagen25-fotografía bitácora, (Primeros Bocetos)

- ① OBSERVAR : Espacio dispuesto para ver las cosas explícitas de una película - Explicarlas (cosas)  
Ver : Espacio dispuesto de una manera ≠ para ver la película (función)

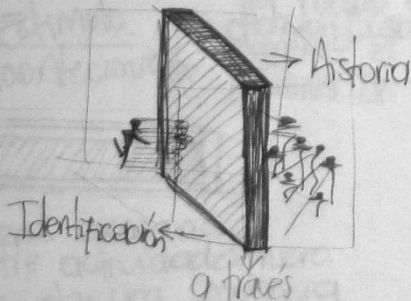


- Ver
- Posición normal
  - Disposición (amplia)
- ↓  
 Todo lo que pase al rededor altera la atención

- OBSERVAR
- Posición recta
  - Disposición puntual
- Para empezar a poner a la persona en modo inmersivo

- Para entender la ≠ del cine convencional a la actividad.  
 Mostrar ≠ forma de ver cine.

- ② Identificación : (Traje - Imanes - Control) En el cual la persona pueda modificar y reorganizar la secuencia desde su experiencia personal. (acciones)  
Historia : Mostrar ≠ acciones "caseras - actividades" cotidianas donde existan personajes que las realicen sin dar un orden.



- Para poner a la persona en una situación de acción reacción y se identifique con la realidad y el lenguaje visual.

05/04/07



NO

Imaginar : Mostrar una historia y permitir que la persona, la actúe, haga el sonido, pueda modificar  $\neq$  cosas en el espacio para darse a entender.

Percibir : Tratar de entender y empezar a relatar la historia que la otra persona está contando.

• Para ejercitar el lenguaje entre emisor y receptor en una actividad real.

$\neq$  5 cámaras para ver la acción de la persona desde  $\neq$  5 puntos de vista.

$\neq$  Cambiar la disposición de cómo vemos las cosas

- Acústica  
- Lenguaje corporal  
- Herramientas

Receptor

Emisor

• ④ Saber : Mímica, actividades y personajes en el cine por medio del lenguaje corporal, auditivo gráfico.

• Para que la persona se sienta inmersa en la actividad y note la importancia del personaje dentro de una escena.

$\neq$  elementos dentro de una imagen digital donde la persona puede adivinar la situación

$\neq$  imágenes

• ⑤ Estímulo : Por medio de  $\neq$  imágenes llamar la atención (valorar el espacio) y que de momento el escenario requiera una acción

Acontecimiento : Acciones de  $\neq$  personas alguna cosa en la imagen del espacio de la imagen en  $\neq$  tonalidades.

Vista A  
Tacto

Oído B  
Hablar

Vista C  
oído

Vista D  
oído  
Hablar

• Pequeños escenarios entre actividades/micro. Para dar una secuencia -entrecruzada- de como afectan los sentidos y la percepción en la experiencia.

• Por medio de  $\neq$  "aberturas" decir y narrar un espacio y que este se cree en una imagen visual donde la persona pueda ver sus ideas.

Imagen27-fotografía bitácora, (Bocetos + Actividades)

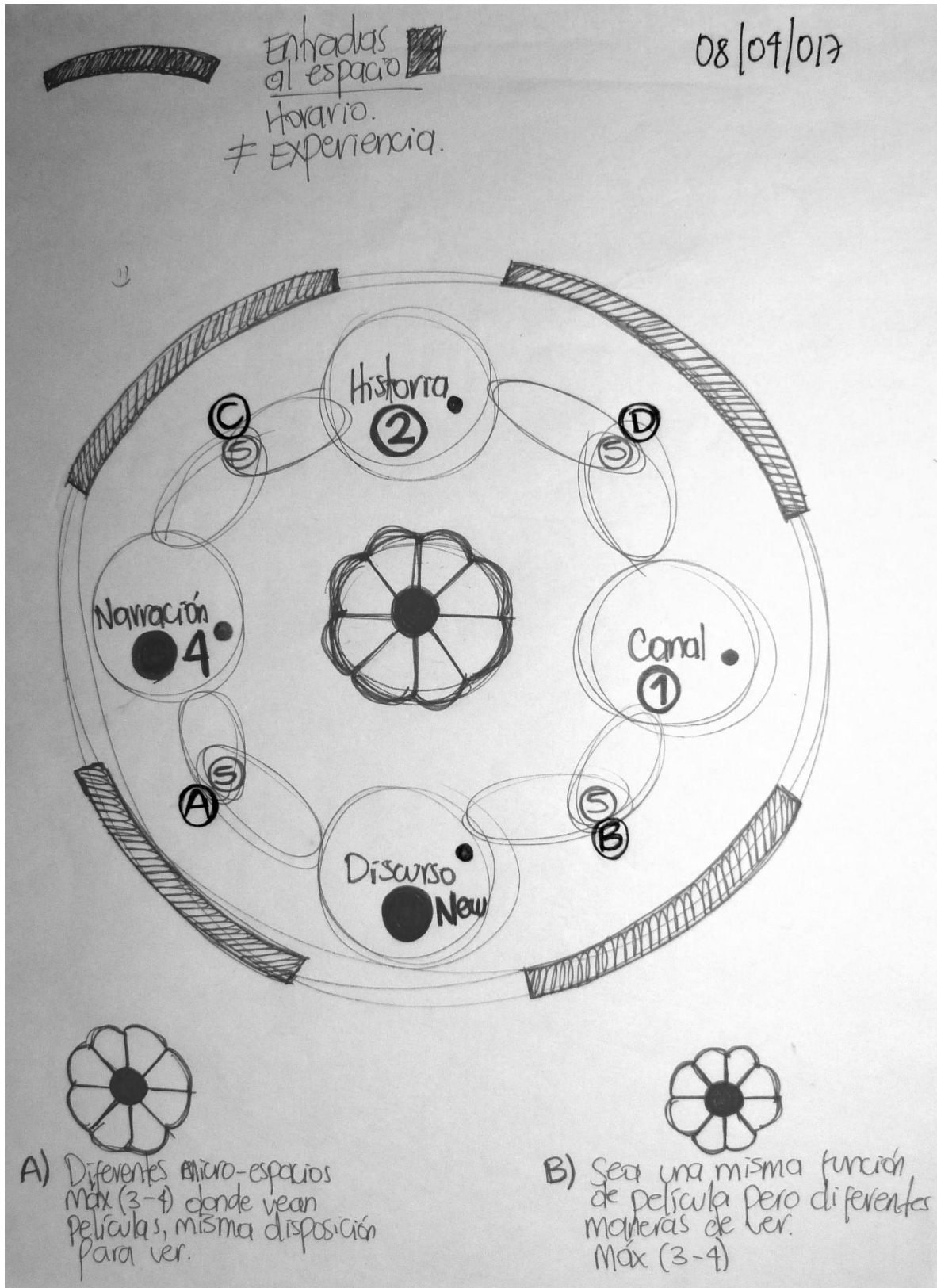


Imagen28-fotografía bitácara, (Bocetos + Actividades)



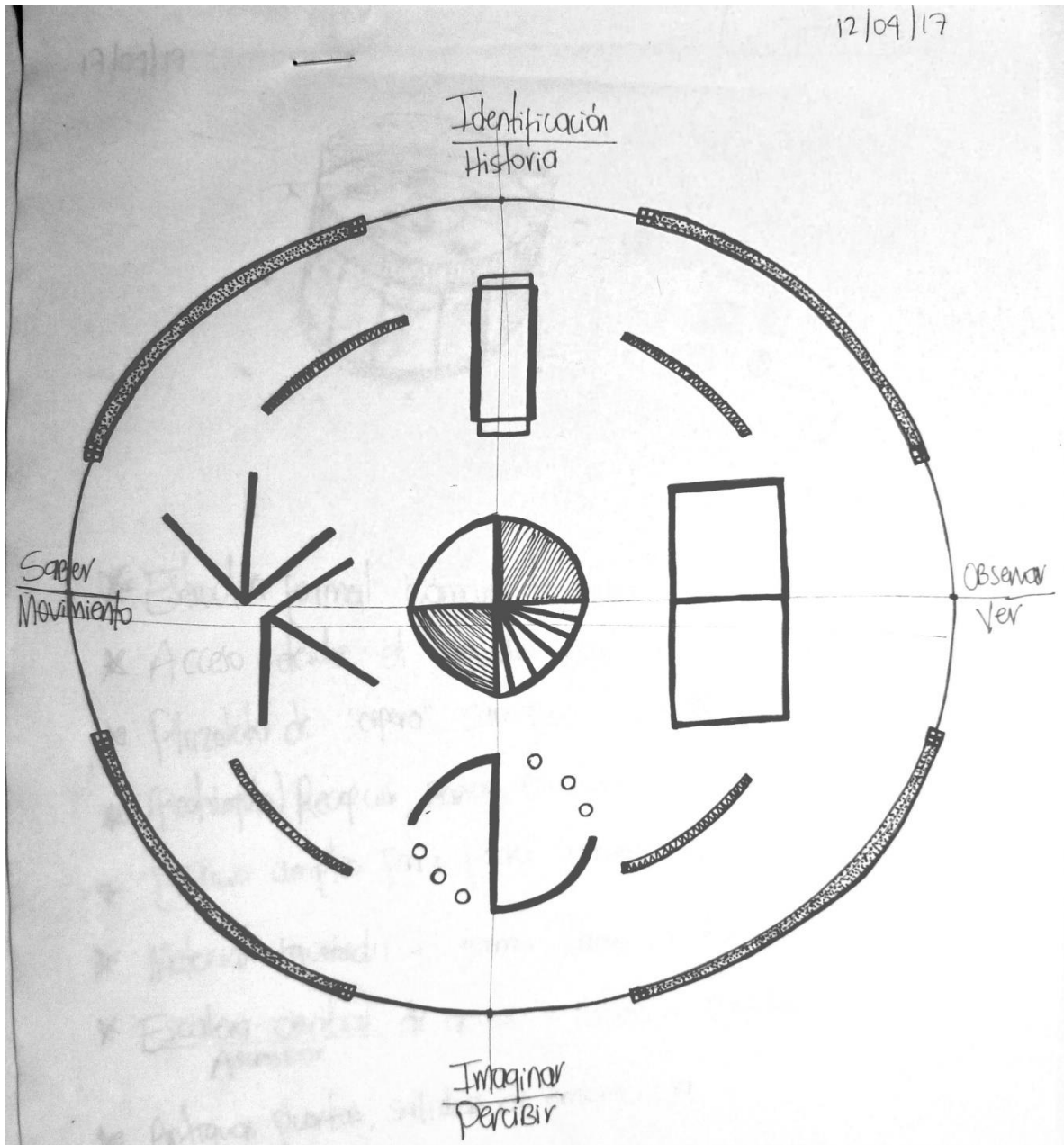


Imagen29-fotografía bitácora, (Bocetos + Actividades)

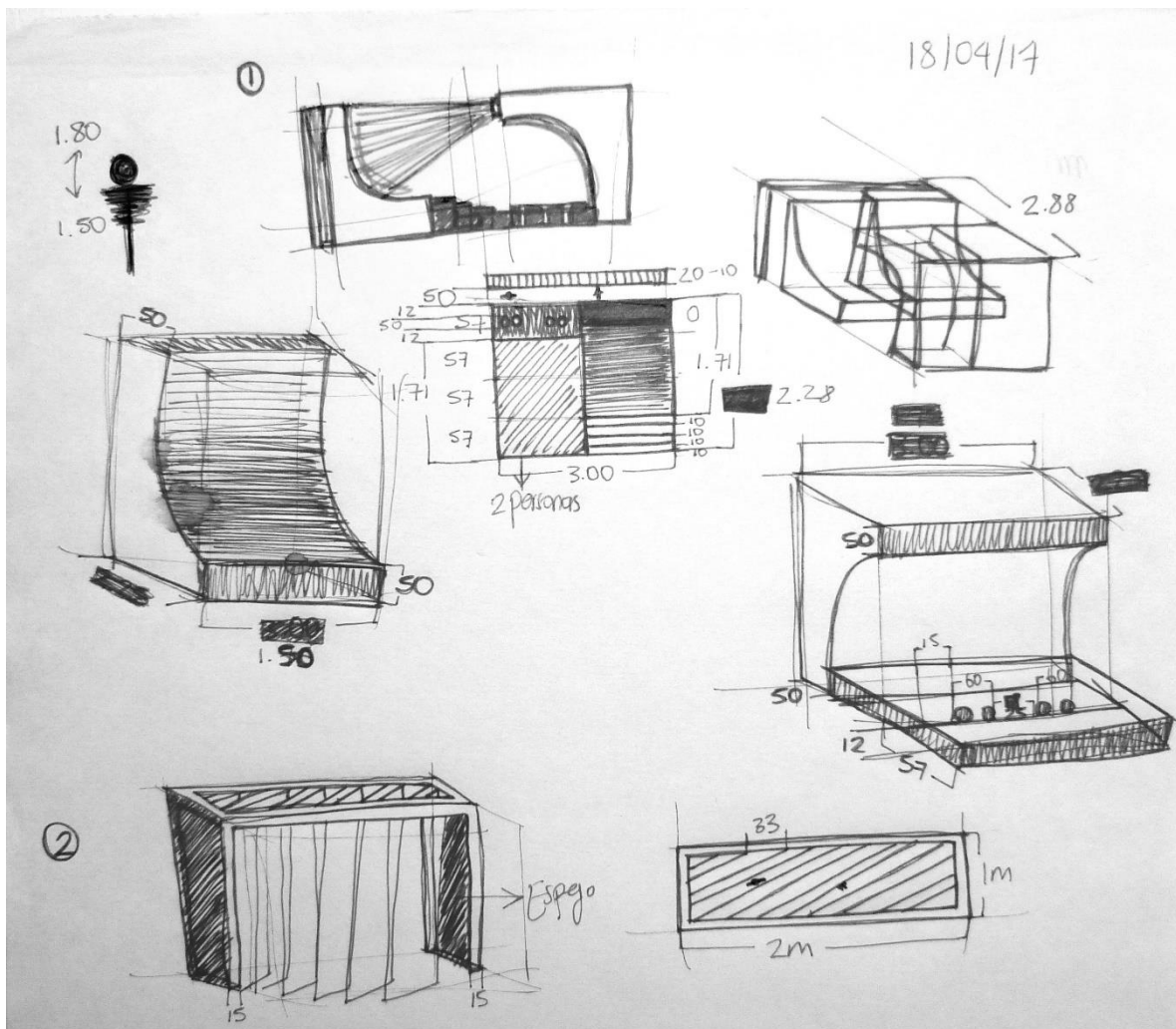
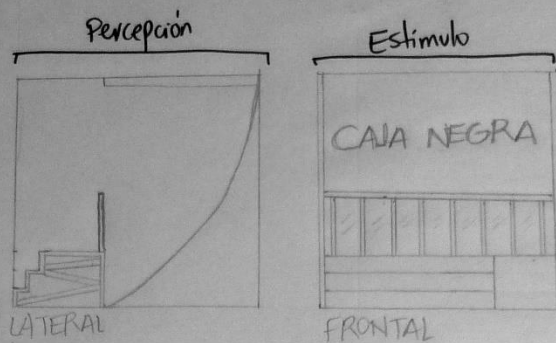
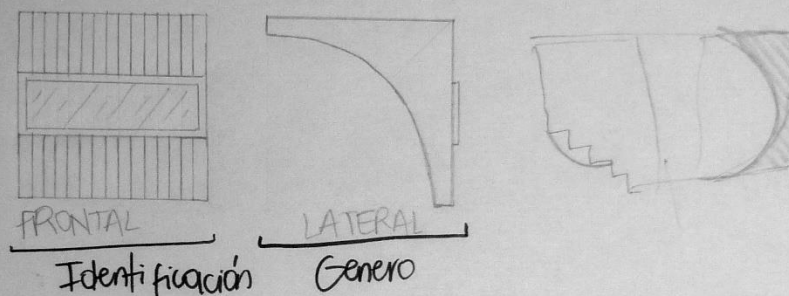


Imagen30-fotografia bitácora, (Bocetos + Actividades)

20/04/017

**Rojo**

Caja Negra

**Morado**¿Cómo lo  
entiendes?**Verde**

Escucha Bien

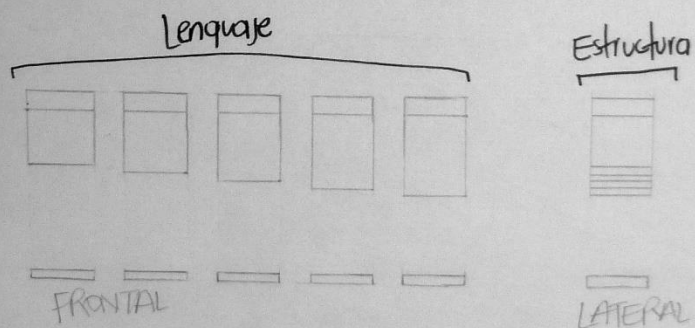
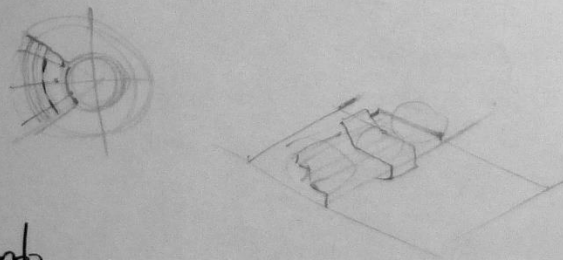
**Azul**Imágenes  
en movimiento

Imagen31-fotografía bitácora, (Bocetos + Actividades)



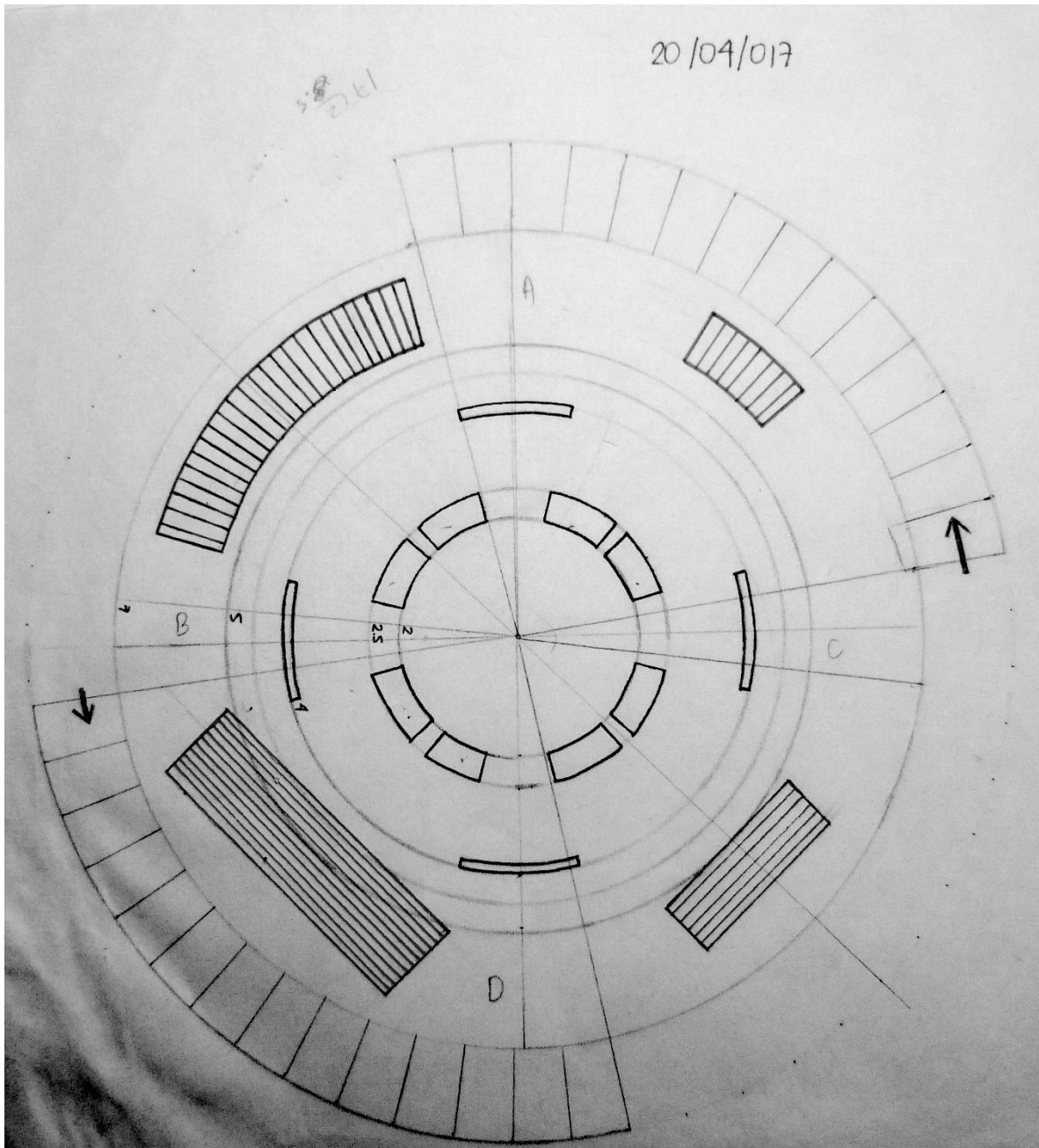


Imagen32-fotografía bitácora, (Esquema espacial + Actividades)

## 10.2 FORMA Y RENDERIZADO

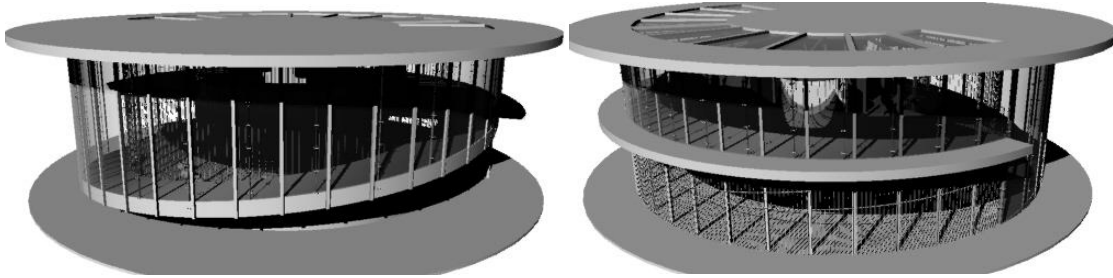


Imagen33-Renderizado sin materiales, (Modelado final exterior)

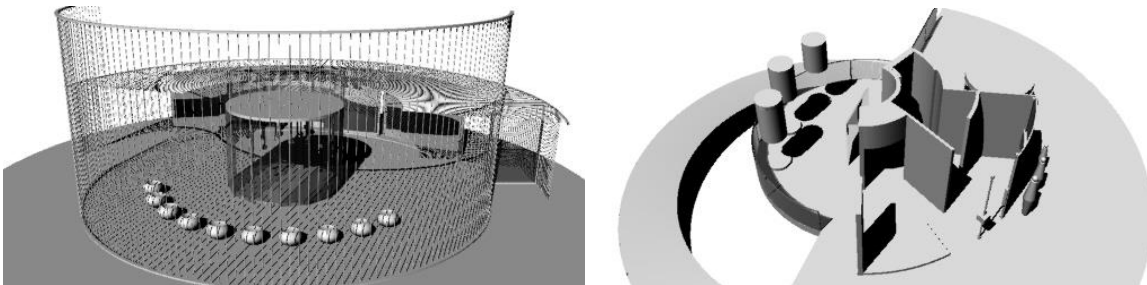


Imagen34-Renderizado sin materiales, (Modelado final actividades primer y segunda planta)



Imagen35-Renderizado sin materiales, (Modelado final fachadas frontal y posterior)

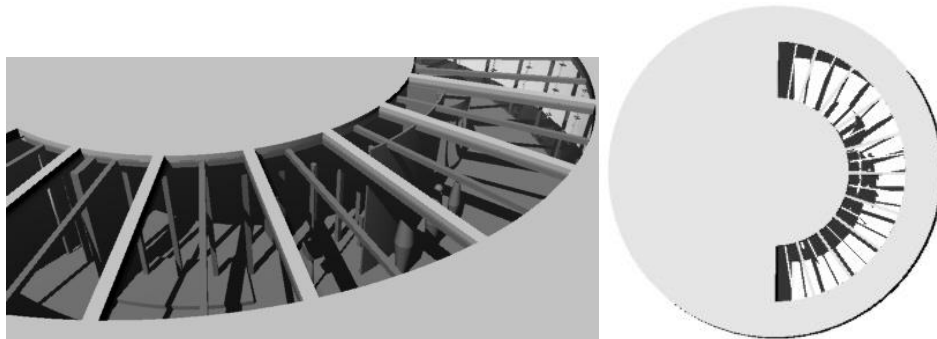


Imagen36-Renderizado sin materiales, (Modelado final detalles cubierta)

## 10.3 SCRIPT DE ACTIVIDADES



Imagen37-fuente propia, (Script de actividades del escenario)

## 10.4 PLANOS TÉCNICOS

### a. Axonometría explotada

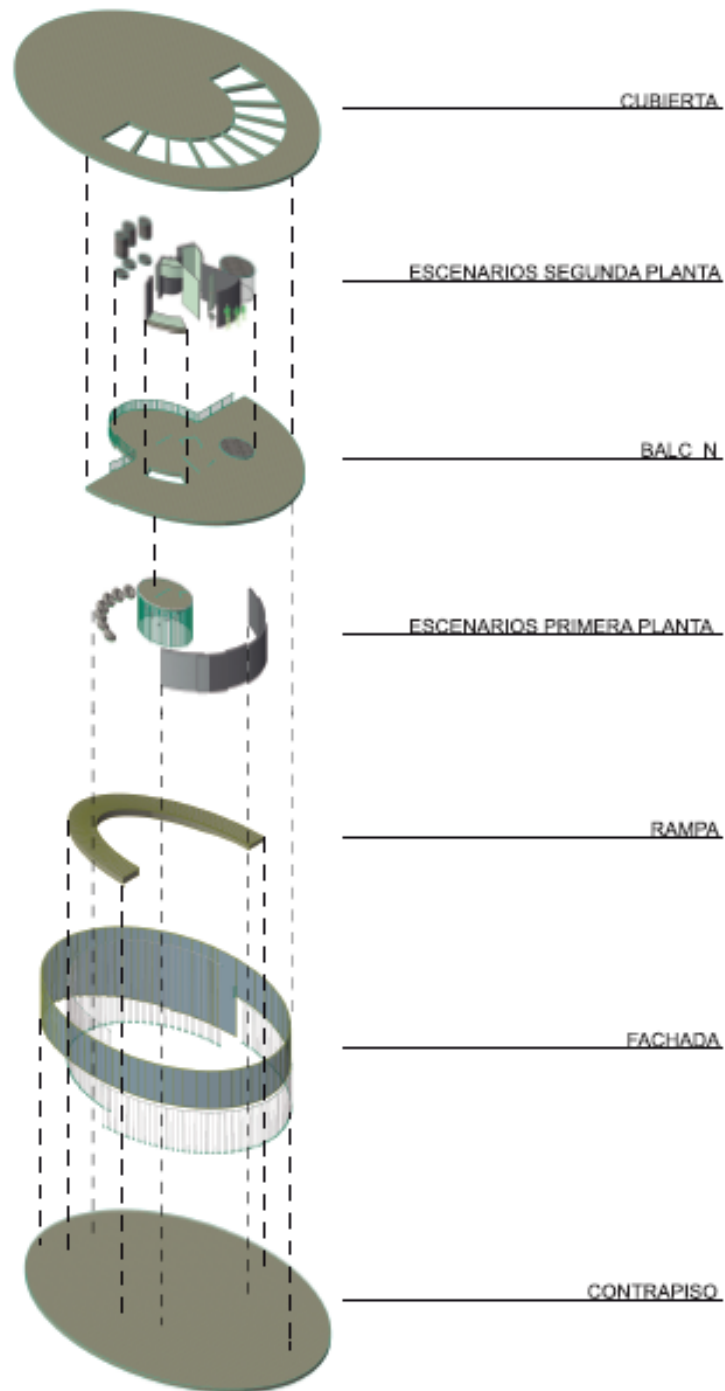
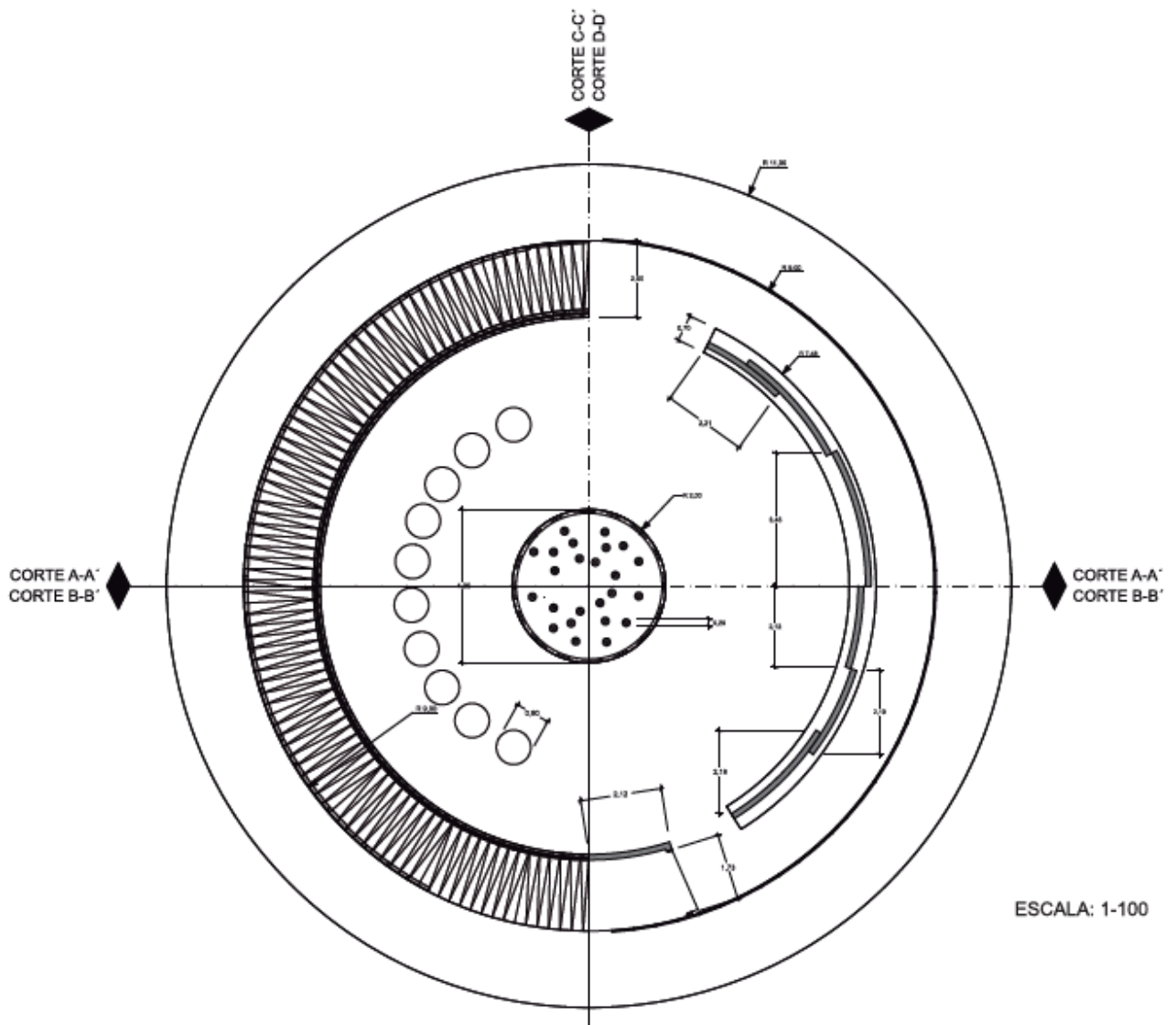


Imagen38-fuente propia, (Axonometría explotada del escenario)



## b. Planta interior – Primer Nivel







## d. Corte A-A'

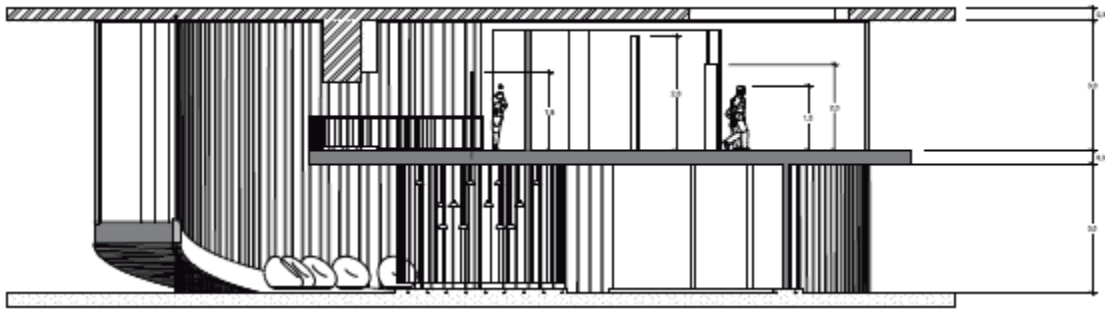


Imagen41-fuente propia, (Planta interior – Corte a-a')

## e. Corte B-B'

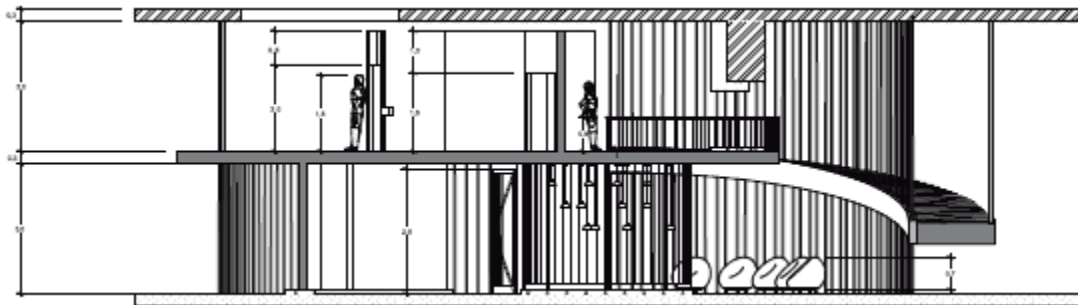


Imagen42-fuente propia, (Planta interior – Corte b-b')

## f. Corte C-C'

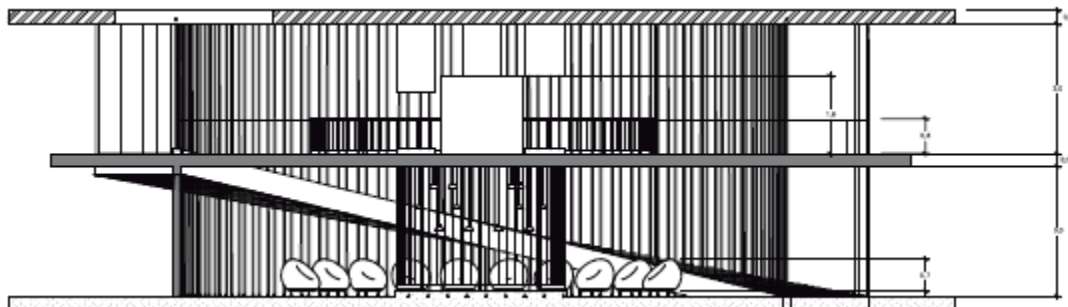


Imagen43-fuente propia, (Planta interior – Corte c-c')

## g. Corte D-D'

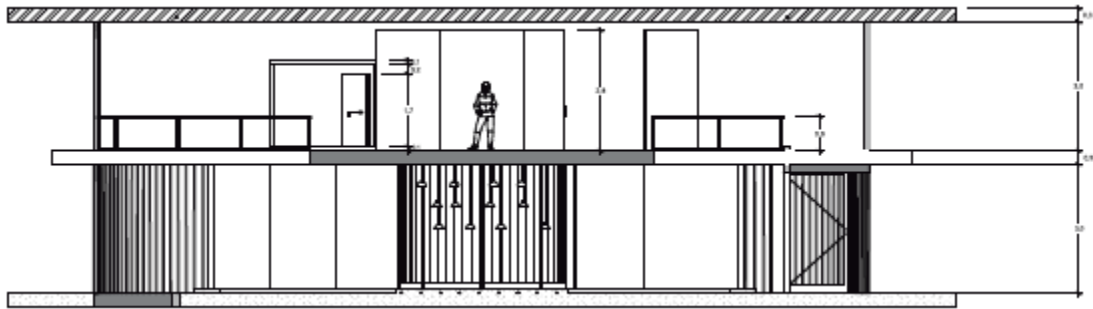


Imagen44-fuente propia, (Planta interior – Corte d-d')

## h. Planta Cubierta

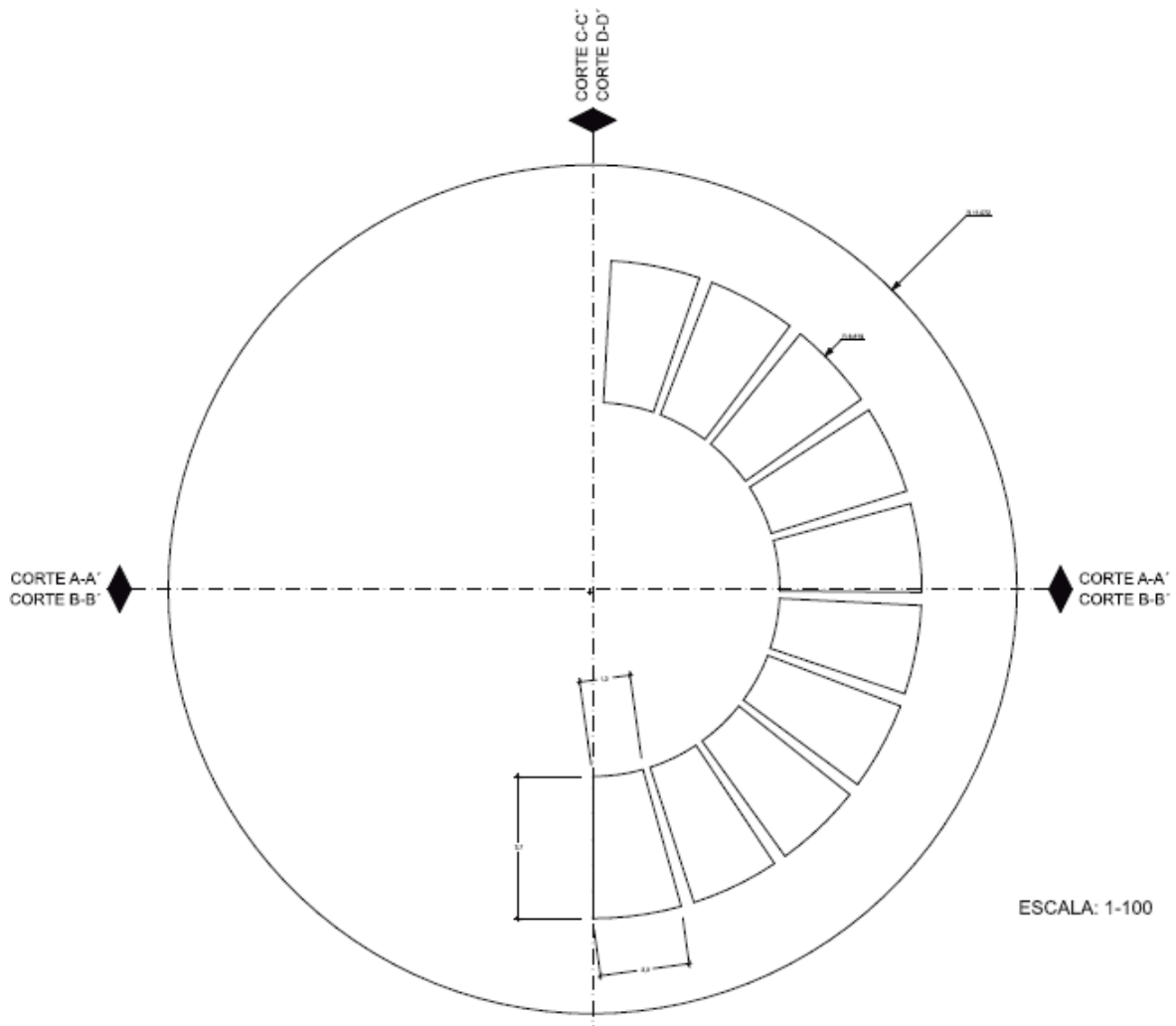


Imagen45-fuente propia, (Planta exterior – Cubierta)

## i. ZONIFICACIÓN DEL ESCENARIO

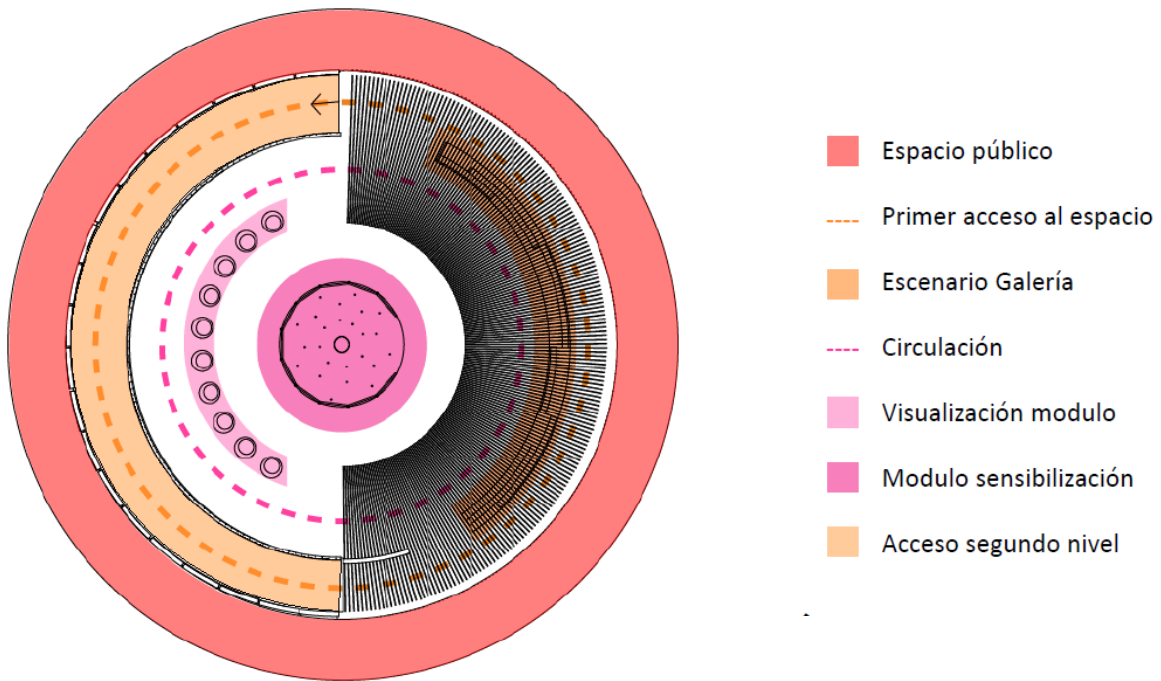


Imagen46-fuente propia, (Zonificación primera planta)

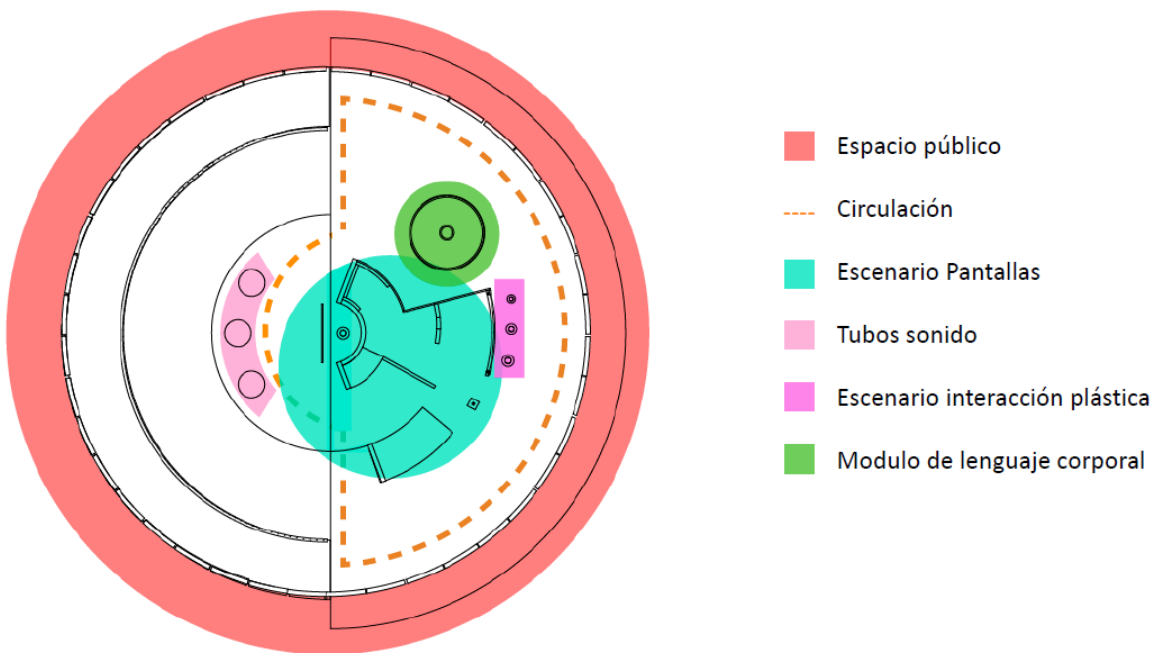


Imagen47-fuente propia, (Zonificación segunda planta)

## 10.5 RENDERS FINALES

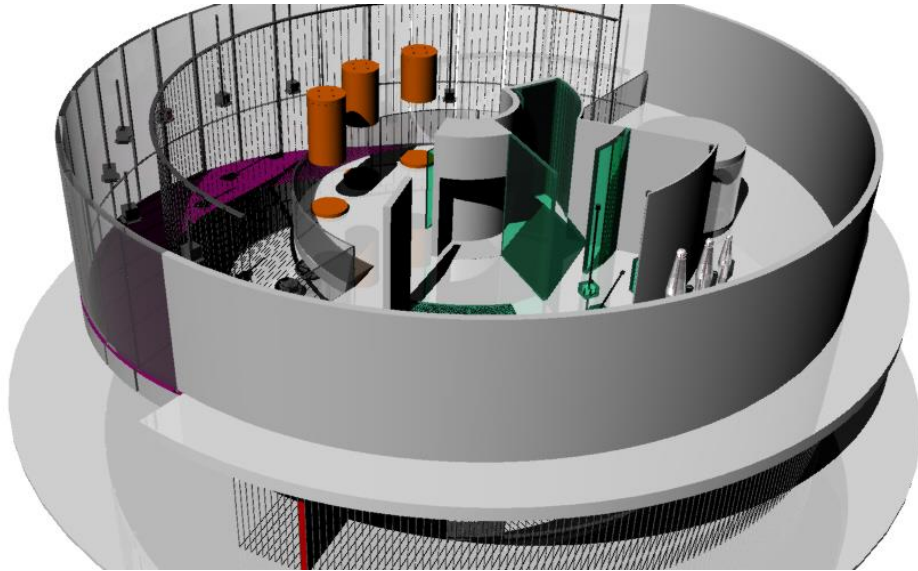


Imagen48-fuente propia, (Renderizado con materiales)

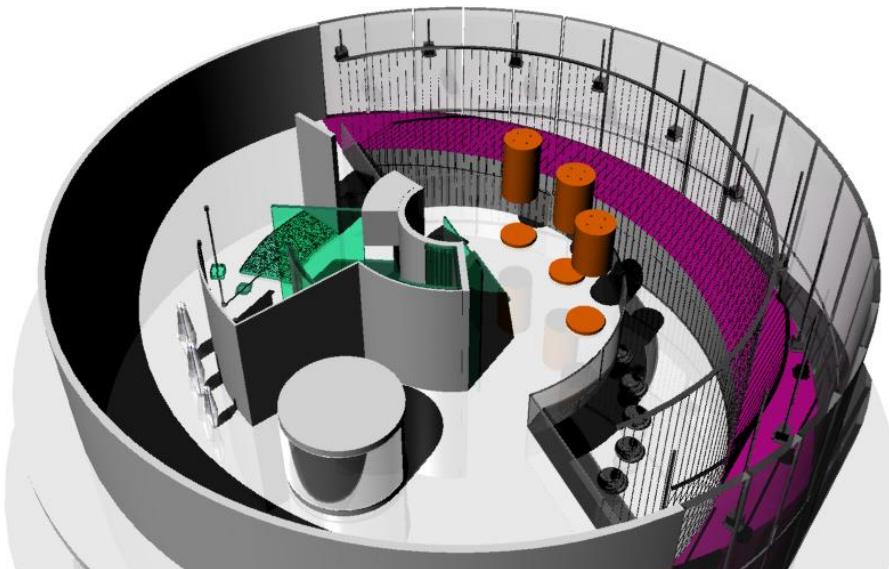


Imagen49-fuente propia, (Renderizado con materiales)

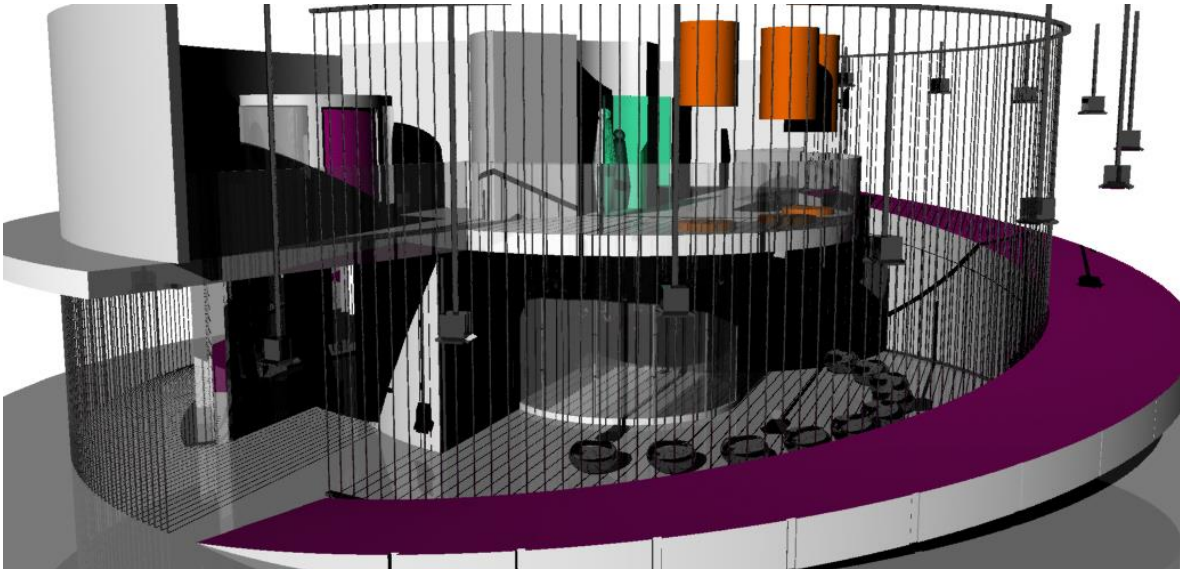


Imagen50-fuente propia, (Renderizado con materiales)



Imagen51-fuente propia, (Renderizado postal)



## 11.PROPUESTA DE VALOR – BRANDING

### 11.1 LOGO

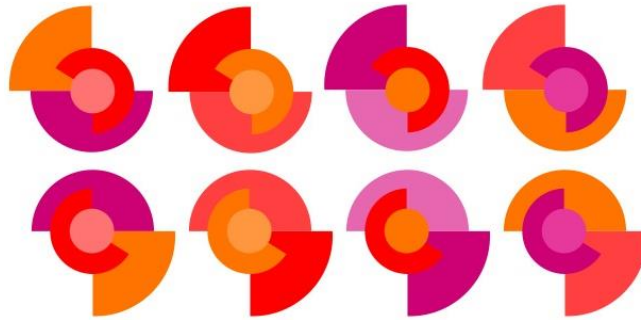


Imagen52-fuente propia, (Diseño logo formal)



Imagen53-fuente propia, (Propuestas de tipografía para logo)



Imagen54-fuente propia, (Logo final)



## 11.2 PALETA DE COLOR



Imagen55-fuente <http://colorshemesdesigner.com>, (Elección paleta de color)

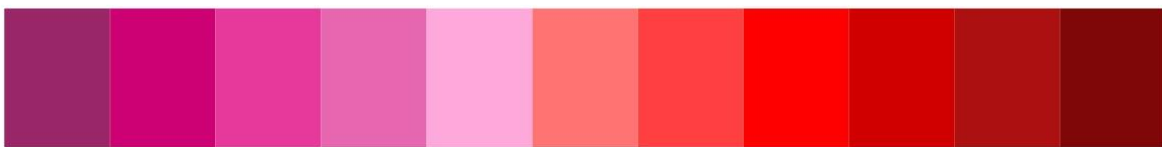


Imagen56-fuente propia, (Degrade paleta de color)



## 11.3 POSTAL



Imagen57-fuente pinterest.com, (Referente gráfico)



Imagen58-fuente propia, (Postal Énica)

## 11.4 TARJETA



Imagen59-fuente propia, (Tarjeta de presentación)

## 12. ESTADO DEL ARTE

En el libro “Estética y semiótica del cine” en el capítulo 9, por Yuri M, Lotman, en el texto “El espacio expandido” De la universidad nacional, por Rodrigo Alonso, en la revista de ciencias sociales Aposta, en el “CINE Y EXPERIENCIA URBANA CONTEMPORÁNEA” del Instituto de Estudios Sociales Avanzados (IESA-CSIC), por José Antonio Cerrillo Vidal, en el texto “EDUCACIÓN ARTÍSTICA - El Cine como herramienta eficaz para un aprendizaje concreto, activo y reflexivo: una experiencia en Aula” del congreso iberoamericano de educación, en Buenos Aires, Republica de Argentina, por Pedro Bustos Betanzo y en la publicación “James Cameron dice que la experiencia del cine es clave para frenar la piratería” en la plataforma de noticias FayerWayer, por Carlos Gutierrez; han sido hasta el momento fuentes relevantes de información para ese proyecto, ya que proponen diferentes discursos acerca del cine y cómo a través de éste se puede generar un aprendizaje formal, de igual manera habla acerca de la necesidad de rescatar la experiencia en los espacios de cine y la importancia de generar una vía de intercambio de comunicación que genere recordación y permanencia en las personas.

### 13. DISEÑO METODOLÓGICO

El presente proyecto tendrá una metodología Exploratoria-Descriptiva.

- Exploratoria: Ya que el diseño de experiencias en el cine se ha manejado desde el uso de herramientas tecnológicas que le permiten a la persona realizar una actividad diferente pero no involucran realmente al espectador dentro de la obra, lo que genera que el cine no sea apreciado, sino que la composición de la obra como tal pase a un segundo plano.
- Descriptiva: Ya que se toma como objeto de estudio al grupo humano al que va dirigido, sumándole las investigaciones realizadas anteriormente sobre el escenario y la percepción de las personas.

#### 14. RESULTADOS ESPERADOS

Espero lograr una aprobación meritoria, ya que éste más que un proyecto es la culminación de un peldaño muy grande en mi vida y en la vida de mi papá, más que un requisito, este proyecto se convirtió en un estilo de vida el cual quiero consolidar a futuro como profesional.

Espero poder brindar mi conocimiento y experiencia como estudiante y a futuro como profesional, para convertir en realidad este proyecto y de esta manera unificar mis más grandes pasiones.

## 15. SINTESIS

Énica presenta un escenario de aprendizaje del lenguaje visual del cine; por medio de diferentes narrativas visuales, de experiencia e interacción, las cuales se utilizan como una herramienta de comunicación directa con las personas. Este proyecto tiene como propósito, tomar la técnica y profesión del séptimo arte y convertirla exactamente en eso, toda una composición de arte capaz de no sólo proyectar imágenes en movimiento, sino llegar directamente al espectador.

Las personas podrán interpretar, percibir e interactuar con cada una de las actividades propuestas en este escenario, de una manera sencilla y directa evidenciará conocimientos propios del cine que harán hincapié en próximas proyecciones, para tratar de entender con más conocimiento, el mensaje y la manera en que cada director cuenta las historias.

## 16. MOTIVACIÓN



Imagen60-fuente google.com, (Carteles de cine)

La motivación para realizar este proyecto es un poco poética.

Desde muy pequeña siempre he tenido el gran don de ser curiosa con los pequeños detalles, con el diseño sin saber que era diseño y los colores. Fui bailarina, estuve en un grupo de música y fracasé, dibujaba, pintaba y coleccionaba cosas que para la mayoría eran inservibles, pero siempre veía una belleza especial en las cosas.

Con el tiempo me enamore profundamente de mi carrera, no sólo por ser diseño sino porque diseña una nueva versión de mi con cada forma, con cada color y cada proceso. Fue entonces cuando me di cuenta el gran potencial que poseo para la fotografía y la creación de pequeñas cosas.

El séptimo arte es el escape que me permite vivir mi vida tal cual quiero, y por medio de este proyecto encontré en la dirección de arte, ese factor que me impulsa a seguir aprendiendo sobre él, cómo desde el diseño de espacios y escenarios puedo transformar un sentimiento, una emoción, una imagen, un lenguaje y una manera de ver la vida. Estoy completamente segura de que cada persona, en su propio mundo es un contador de historias, de pequeños fragmentos de su vida y lo que más emociona es poder utilizar mi conocimiento y el diseño para poder hacer eso, contar pequeños fragmentos de mi vida a través del diseño de experiencias.

## 17. AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer primero que todo a Dios, por permitirme vivir la vida que quiero y poner esta carrera en medio de mi camino, por dejarme cumplir mis sueños semestre a semestre y permitirme crecer como persona y diseñadora. Por darme el inmenso honor de gozar de buena salud siempre que estuve llena de estrés y caos mental por entregas y por cuidar siempre a mi familia ya que ellos son mi pilar para luchar por mis sueños.

A mis papá, porque como bien lo sabe, éste proyecto más que un requerimiento para terminar exitosamente mi carrera, es en honor a él, a todos los palitos que pegó en la maqueta final y a todo por lo que luchó diariamente por darme y dejarme cumplir mis sueños por locos que parezcan, es el motivo y la muestra del porque definitivamente no estudié cocina, o porque no fui diseñadora de modas; porque pienso que puedo juntar todas las cosas que me apasionan y todo el conocimiento que he ido recopilando con los años no sólo en la carrera, sino mucho antes, cuando tenía tantas ideas que no sabía cuál elegir.

Mi mamá, mis tías y mi hermana mayor, el cuarteto de las mujeres maravilla en mi vida, mujeres llenas de verraquera que siempre estuvieron conmigo cuando las necesité, que me dieron esa voz de empuje que necesite en los momentos difíciles y quienes sin lugar a duda no hubiese sido capaz de lograr lo que he logrado hasta el día de hoy.

A mis compañeras que se convirtieron en amigas de universidad, Alejandra, Andrea y Paula, grandiosas diseñadoras que me enseñaron a sacarle el jugo a la carrera y a la vida, que me mostraron su lado más lindo en los peores momentos. A Laura, mi amiga fiel, la fuente de risas que siempre estuvo ahí a pesar de todos los obstáculos que tuvo, finalmente puedo decir con orgullo que nos graduaremos juntas.

Al resto de mis compañeros, el grupo de 8 con los que inicié la carrera e hicimos las maquetas más feas del mundo, a las 4 que quedan por graduarse me dejan miles de recuerdos y mis compañeros con los que me graduaré, les agradezco por dejarme vivir mi último semestre de la mejor y más estresante manera y poder conocer lo maravillosas personas que son, que orgullo que nos vamos a graduar.

Finalmente, quiero agradecer a Luis Buitrago, Paula Góngora, Laura Trujillo, Laura Cuervo y Juan Manuel Perea, porque con sus clases me brindaron los mejores y más grandes conocimientos que definitivamente, conservare durante toda mi vida.

Por último, pero no menos importante, quiero agradecer a Jorge González por brindarme durante años su más sincera amistad, por ser el mejor profesor que he tenido



en la vida, por ser tan transparente y regañarme cuantas veces necesité para llegar hasta donde llegué hoy. Le agradezco a él, por siempre estar presente e impulsarme a ir más allá de mi nariz.

## 18. BIBLIOGRAFÍA

- (1) Roman Gubern, Historia del cine. Editorial Anagrama : Barcelona (1969)
- (2) [https://cinemadesign.wordpress.com/2009/09/03/direccion\\_arte/](https://cinemadesign.wordpress.com/2009/09/03/direccion_arte/)  
<https://cinemadesign.wordpress.com/page/2/>
- (3) <http://definicion.de/direccion/>
- (4) <http://definicion.de/arte/>
- (5) <http://definicion.de/experiencia/>
- (6) <http://definicion.de/percepcion/>
- (7) <http://definicion.de/sensacion/>
- (8) <http://definicion.de/sentido/>
- (10) <http://definicion.de/cine/>
- (11) <http://definicion.de/obra/>
- (12) <http://definicion.de/reflexion/> (citado en 2008-2017)
- (13) <https://es.oxforddictionaries.com/definicion/inmerso>
- (14) Innovación Audiovisual. La fórmula de la inmersión y cuatro de sus realidades (en línea) <https://innovacionaudiovisual.com/2015/12/24/la-formula-de-la-inmersion-y-cuatro-de-sus-realidades/#more-7377> (citado en 24/12/2015)
- (15) Definición.de (en línea) <http://definicion.de/realidad-aumentada/>



- (16) Definición.de (en línea) <http://definicion.de/realidad-virtual/>
- (17) Wikipedia.org (en línea)  
[https://es.wikipedia.org/wiki/Juego\\_de\\_realidad\\_alternativa](https://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_realidad_alternativa) (citado 19/11/2015)
- (18) Innovación Audiovisual. La fórmula de la inmersión y cuatro de sus realidades (en línea) <https://innovacionaudiovisual.com/2015/12/24/la-formula-de-la-inmersion-y-cuatro-de-sus-realidades/#more-7377> (citado en 24/12/2015)
- (19) Teoría del aprendizaje significativo según David Ausubel
- (20) Qué es el lenguaje visual? leyendo y escribiendo imágenes. (en línea)  
<http://patogiacomino.com/2013/06/21/que-es-el-lenguaje-visual-leyendo-y-escribiendo-imagenes/> (citado en 21.06.2013)
- (21) Color (en línea) <http://htmlcolorcodes.com/es/>
- (22) Manifiesto de las siete artes por Ricciotto Canudo
- (23) Historia del cine
- (24) La educación cinematográfica por J.M.L Peters
- (25) SISTEMAS DE CLASIFICACIÓN DE SALAS DE CINE por Dirección de Cinematografía  
 Ministerio de Cultura – República de Colombia
- (26) Concepto de espacio escénico por Adolphe Appia
- (27) Cono de la experiencia por Edgar Dale
- (28) Macro instantes, Los ojos del Camaleón (en línea)  
<https://macroinstantes.blogspot.com.co/2010/07/los-ojos-del-camaleon.html> (citado en 28/07/2010)